MUTANT CHRONICLES™

CAPITOL™



DET RÄTTA VIRKET

CAPITOL™



KONSTRUKTION: BILL KING
ÖVERSÄTTNING: HENRIK NILSSON
UTVECKLING: HENRIK STRANDBERG, NILS GULLIKSSON
REDIGERING: HENRIK STRANDBERG, MATT FORBECK
FORMGIVNING: STEFAN THULIN, NILS GULLIKSSON
ORIGINAL: TOM OLSSON, MAGNUS NEDFORS — KORKEKEN; STEFAN THULIN
OMSLAG: PAUL BONNER
ILLUSTRATIONER: JENS JONSSON, STEFAN THUNBERG, PETER BERGTING, NILS GULLIKSSON, LARS NORDBECK
ÖVRIGA BIDRAG: JERKER SOJDELIUS, FREDRIK MALMBERG
SCAN: Jonas

TRYCKT I U. S. A.
TENNFIGURER FRÅN HEARTBREAKER™
FÖR MER INFORMATION, SKRIV TILL: ÄVENTYRSSPEL, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM. BIFOGA SVARSKUVERT.



Det var en Mörkrets tid, det var en Ljusets tid. Det var en tid då människan sträckte sig ut mot stjärnorna medan hon ännu grävde i marken efter guld. En ny tid inleddes och den gamla gick i graven. Det var en tid av vetenskaplig alkemi då människosläktet skapade nya världar utan att ännu ha kommit över sina lägre lustar. Det var en massförflyttningarnas tid, då människan lämnade den förgiftade slagghög som var hennes urhem för att söka sig sitt öde bland stjärnorna. Det var megakorporationernas tid.

Först och mäktigast av megakorporationerna var Capitol. Fred, lönsamhet, tillväxt och största möjliga lycka för största möjliga antal var dess mål. Dess medlemmar var fria och jämlika, dess ledare starka och dess visioner klara. Capitols hoppfulla budskap tilltalade de kuvade miljoner som var intill döden trötta på ändlösa krig och ändlös hunger.

I enorma skepp gav sig Pionjärerna iväg för att bryta mark på de nyligen omskapade världarna. Capitols folk strömmade ut i världsrymden, först till Luna, så till Mars. Öknarna blomstrade och fabrikerna spottade fram produkter av alla de slag. För ett ögonblick tycktes det som om en ny era av fred och tillväxt grytt över mänskligheten. Så var det dock inte.

Andra megakorporationer steg fram, nya rivaler följde Capitol i hälarna.

Rivalitet ledde till slitningar, slitningar till konflikter, konflikter till öppet krig. En ny era av kamp och stridigheter sänkte sig över mänskligheten då de fyra megakorporationerna satte in samtliga sina tillgängliga resurser i kampen, och då de stora krigen nådde sin bittraste klimax kom den stora kollapsen.

Komplexa system blev opålitliga. De urgamla tänkande maskinerna löpte amok. All den sinnrika, allt annat genomsyrande och ytterst invecklade teknologi människan omgett sig med och satt all sin lit till föll ihop som ett korthus. Det var en katastrof utan motsvarighet i mänsklighetens långa och sorgefyllda historia. Nya sjukdomar spred sig som löpeldar, livsviktiga system drabbades av härdsmältor och hela kolonier utplånades med ett enda slag.

För en tid tycktes det som om all kunskap skulle gå förlorad, som om mänskligheten var dömd till barbari, anarki och undergång. Länge kämpade de överlevande också med näbbar och klor för sin blotta överlevnad, men så steg Nathaniel, den välsignade fram; den Förste Kardinalen, bringaren av hopp och rättfärdighet. Nathaniel talade och mänskligheten lyssnade. Så kom det sig att megakorporationerna steg in i en ny era ledda av en ny kraft — det välsignade Brödraskapet, som förde ut Nathaniels ord till hela mänskligheten.

Capitols folk var bland de första att se sanningen i Kardinalens ord, och de utövade påtryckningar på sina ledare att uppföra en Katedral som tecken på deras tro. Katedralen färdigställdes under Kardinal Petrus I andra ämbetsår, och snart skulle folket komma att behöva dess tröst — följande år anlände den Mörka Legionen till Mars.

På grund av Imperials skamlösa förräderi lyckades Capitols styrkor inte avvärja att ett citadell uppfördes på planeten av Saladin, den Nefarit som snart kom att visa sig vara den störste av alla Capitols fiender. Så förvandlades själva månarna till skräckens insignier, för evigt märkta med Muawihjes och Semais onda runor. Capitols folk lät sig dock aldrig nedslås. De omgärdade citadellet med kraftiga befästningsverk och sände in ammunition och trupper till dess att Mörkret pressats tillbaka och inneslutits. Så väntade de, väl medvetna om att ondskan nu kastade sina iskalla skuggor över deras hem. De väntade och bad om ett tecken på att befrias.

— Utdrag ur den Åttonde Krönikan\Kartellen och Megakorporationerna, av Lucius Marcellianus.

INTRODUKTION

Capitol är utan tvekan den mest demokratiska, jämlika och öppna av megakorporationerna. Dess folk fostras i ett samhälle som lär ut personligt ansvar, tolerans och flexibilitet gentemot nya idéer och situationer. Kärnan i Capitols filosofi är att alla kan lyckas — förutsatt att de är smarta nog och framförallt anstränger sig tillräckligt mycket. I teorin är det också sant att vem som helst kan bli president; ett antal presidenter har börjat med två tomma händer och arbetat sig ända upp i Capitols styrelse.

Capitol är också den enda av megakorporationerna som inte leds av en adlig aristorkrati. Capitolierna anser att den som har tillräcklig talang och arbetar hårt nog kan nå toppen. Från födseln uppmuntras de också att göra det mesta av sina talanger, och de uppmuntras till detta av en av mänsklighetens mäktigaste mediamaskiner samt en företagsanda som belönar framgång.

Capitols folk anser att olikheter människor emellan bör respekteras, och en av principerna i megakorporationens policyplattform lyder också «I olikheterna odlas styrka och frihet». Capitolierna uppfostras att respektera andras åsikter och trosatser.

Capitols andra huvudprincip är att Capitols affärer är just affärer — Capitol har skapats för att tjäna pengar. Dess företagskultur belönar framgångsrika affärsmän, och Capitol är mer än nöjda över att kunna inkorporera framgångsrika frilansarföretag under sina vingars skydd.

Till skillnad från exempelvis Imperial skulle Capitol aldrig ta över andras tillgångar med vapenmakt. Man kan däremot ge dem ett generöst erbjudande i enlighet med megakorporationens fastställda regler för övertagande av företag. Denna ständigt pågående assimileringsprocess har gjort Capitol till den största megakorporationen. Den innebär också att det är flertalet frilansares dröm att bli rika genom att sälja sitt företag till Capitol. Megakorporationen åtnjuter därmed en avundsvärd goodwill bland de oberoende marknadsaktörerna.

Den enorma mediaindustrin ser till att Capitol belönar de sidor man uppskattar hos sitt folk genom att ständigt lyfta fram solskenshistorier om lyckosamma individer. Capitolierna uppfostras till att tro att de kan lyckas, att de kan bli något, och att megakorporationen kommer att ge dem den uppmärksamhet de förtjänar när de väl lyckats.

Men trots all denna outtröttliga propaganda vet samtliga capitolier att något i deras drömvärld är ruttet. Vareviga dag ser de bevisen för att något gått fel — varje dag, mitt i vardagen. Kanske är det de illavarslande månarnas inflytande, kanske beror det på att människorna blivit allt mer anonyma och alienerade. Hur som helst är det uppenbart för alla och envar att drömmen håller på att dö. Antalet våldsbrott ökar för var dag, korruptionen är epidemisk och antalet fattiga och arbetslösa som släpar sig fram längs megastädernas gator växer för var dag. Capitols mäktiga säkerhetsstyrkor kämpar för att bevara lugnet inom sina egna områden, krig med de övriga megakorporationerna blossar upp längs samtliga gränsavsnitt. Bortom allt detta lurar det ständigt närvarande och allt annat överskuggande hotet från den Mörka Legionen.

I en tid som denna behöver Capitol sina hjältar mer än någonsin.

ATT SKAPA EN CAPITOL-FIGUR

Capitolfigurer skapas i stort sett enligt de regler som anges i Grundreglerna, men naturligtvis ska de använda sig av de nya tabellerna för Uppväxt– och Särskilda händelser. Nedan presenteras dessutom ett antal nya yrken, men naturligtvis kan Capitolfigurer slå in på yrkesvägar som angetts i Grundreglerna eller *Frilansarens Handbok*. Med vissa modifikationer kan man även använda det alternativa framslagningssystemet för grundegenskaper som fanns i *Imperial*.

BERÖMMELSE

Berömmelse är ett nytt koncept som presenteras i denna bok för att ge en mer fullständig bild av Capitols livsstil. För att förstå hur berömmelse fungerar måste du förstå Capitols och dess mediamaskins natur.

I Capitols värld innebär berömmelse inte bara att du är en så kallad kändis — vad det framförallt innebär är att du av megakorporationens mediaindustri används som en förebild för massorna. När en rollperson väl uppnått berömmelse förändras dess liv bortom all fattningsförmåga. Blir rollpersonen tillräckligt berömd kommer dess liv och bakgrund att analyseras och dissekerad på djupet. Böcker och filmer om hans eller hennes liv kommer att skrivas och spelas in. Rollpersonens levnadshistoria kommer att vinklas så att den framför det budskap Capitol vill att den ska framföra. En rollperson som började med två tomma händer och arbetade sig upp kommer att porträtteras som «den fattige men driftige». Den som föddes med en silversked i munnen, förlorade allt och sedan utförde ett hjältedåd av något slag kommer att figurera i en sedelärande berättelse om förnedring och återupprättelse. Budskapet är i samtliga fall positivt, personen ifråga porträtteras alltid som beundransvärd och stark. Personen kommer att göras till ett föredöme



UPPLOPP

Överallt tjöt sirener. De röda ljusen på polisbilarna blinkade. Ovanför alltihop for en autogyro vars propellerdån hördes till och med genom sirenbrölet och folkmassans framvrålade slagord. De gröna molnen av tårgas började skingras i den kyliga nattvinden, och där dimman lättat sågs stora delar av folkmassan ligga stönande på marken med sina trådslitna kläder täckta av uppkastningar. Några av dem, de smartare av dem, hade täckt sina ansikten med näsdukar och därför klarat sig bättre. Hela tiden strömmade fler och fler människor ut på torget, och deras tunna och utmärglade ansikten lyste av ilska. Någr viftade med klubbor, andra bar hemmagjorda brandbomber. Lasky lutade sig mot sin RAT och undrade var allihop kom ifrån.

«Avskum,» tänkte han, «det är vad ni är. Ni bara står där och vrålar protester mot Presidenten, men ni fattar inte ett dugg. Ni vrålar om kriget mot Imperial och gnäller om förlusterna och dödandet. Ni vill inte att vi ska slåss. Idioter! Fattar ni inte att om vi inte försvarar oss kommer de andra korporationerna att sluka oss till frukost! Ni kallar er idealister, men är inget annat än lallande fånar.»

«Redo, löjtnant», sade sergeant Trask. Lasky studerade honom och hans män. Enheten ur Armed Interdiction Police stod disciplinerat uppställda på linje med överlappande kravallsköldar och batongerna redo. Luftåteranvändningsmaskerna gav dem ett illavarslande och insektsliknande utseende. Laskys hjärta svällde



av stolthet. Kontrasten mellan dessa disciplinerade försvarare av den capitoliska livsstilen och det där illa sammanhållna packet till patrask kunde inte ha varit större. Bårbärare stretade redan bort mot de väntande ambulanserna med sårade ur såväl folksamlingen som polisavdelningen. Lasky tänkte i sitt stilla sinne att om han fick som han ville skulle de sårade demonstranterna

slängas på Högen. Det var ju där de hörde hemma.

Lasky gick bort till en av bårarna och såg ned i ett ängsligt ansikte. «Vad heter du, pojk?» frågade han barskt.

«Wheeler, Anthony Wheeler. Jag är Capitolmedborgare. Jag kräver att få tala med en advokat.»

Lasky grep ynglingen om strupen och slet honom på fötter. Den skadade stönade till. «Advokat, pojk — advokat? Du kommer att önska att din

för alla hans eller hennes miljontals likar i publiken.

Berömmelsens effekt på rollpersonernas liv och vardag återspeglas i deras *berömmelsevärde* (förkortas BEV). Alla börjar med BEV noll, och det är inte nödvändigtvis en fördel att ha ett högre värde än så — men det är bra att känna till hur berömmelse fungerar.

Berömmelse kan uppnås på två sätt: under framslagning av rollpersonen och under spelets gång. Om du under framslagning av din rollperson får resultatet 1 när du slår 1T20 för att fortsätta inom ditt nuvarande yrke innebär detta att du lyckats utföra något enastående under denna tvåårsperiod. Om du är soldat eller polis har du fått medalj för visat mod i tjänsten. Som journalist har du vunnit journalistpris för ditt avslöjande reportage om korruption, som advokat vann du ett mål och räddade därmed en oskyldig från att avrättas, etc. Det är visserligen möjligt att stordåd av den här typen är nåt din rollperson gör mellan lunch och fikarast, men nu innebär ditt perfekta slag att Capitols mediamaskin fått nys om din bragd. Du tittar ut över dina med-capitolier från löpsedlar. Artiklar skrivs om dig. Ditt BEV höjs ett steg.

Ditt BEV kan också höjas som en följd av händelser du slår fram i tabellerna för Uppväxt– eller Särskilda händelser.



Om du under spelets gång lyckas särskilt bra med någonting, kan din SL belöna dig genom att höja ditt BEV. Om du exempelvis räddar livet på en viktig politiker eller utför hjältedåd i kampen mot den Mörka Legionen kan du kvalificera dig för en sådan höjning.

BERÖMMELSENS EFFEKTER. Berömmelse är viktigt inom Capitol. Megakorporationen hävdar visserligen att man saknar en aristokrati, men det är inte helt sant — de berömda är Capitols adel. Berömmelse gör det lättare för dig att få ett välbetalt jobb, ett bra bord på en sjysst restaurang och en träff med en fotomodell.

Detta avspeglar sig i spelet genom att en persons BEV läggs till samtliga FV:n i kommunikationsfärdigheter när man har med Capitolmedborgare att göra. Värdet dras också bort från ditt slag med 1T20 när du slår för att bli anställd eller för att fortsätta inom ditt nuvarande yrke. Naturligtvis uppkommer situationer när ingen berömmelse i hela världen kan rädda dig. En torped kommer inte att stoppa undan sin Aggressor och be dig om en autograf om ett pris har satts på ditt huvud. Polisen kommer inte att behandla dig som en kung om du hittas vid ett varmt lik med en rykande pistol i näven — men i de allra flesta vardagliga situationer har du hjälp av din berömmelse.

Det finns en viss möjlighet att någon avlägset bekant — eller totala främlingar — kan känna igen dig på gatan. Slå 1T10: om resultatet är lägre än ditt BEV har du känts igen. Detta kan vara klart irriterande om du är ute på hemligt uppdrag och inte har maskerat dig på något sätt. Vad gäller möjligheten att kännas igen bör negativ berömmelse behandlas som om den var positiv.

Berömmelse innebär naturligtvis också pengar. Varje gång ditt BEV höjs, höjs din socialnivå med lika mycket (10 är dock alltid max), och din socialnivå kan aldrig sjunka aldrig under ditt BEV. Detta gäller om du bestämmer dig för att slå mynt av berömmelsen, vill säga — du kan ju alltid tjäna pengar på att göra reklam för något eller ta plats i något av de många TV-programmens pratsoffor. Inom Capitol belönas berömmelse.

Berömmelsen kan självklart också ha sin mörka sida. Om du som berömd person begår ett brott blir ditt BEV negativt. Du har förlorat ansiktet och kommer att i offentliga sammanhang framställas som en ondsint skurk. Ditt negativa BEV fungerar fortfarande som modifikation till dina Kommunikationsfärdigheter när du har med Capitolmedborgare att göra — fast nu är ju modifikationen negativ...

VÄLSTÅND

Capitol tar hand om sina medborgare. Eftersom detta är ett så socialt rörligt samhälle och så fullt av möjligheter, kan den spelare som vill lägga +1 när han eller hon slår 1T10 för att se om Socialnivå höjs eller sänks under framslagningen av rollpersonen. Den som inte vill göra det, behöver inte — alla vill inte vara framgångsrika.

KONTAKTNÄT

I Capitolsamhället är de sociala nätverken — «kompiskretsarna» — ytterst viktiga. Dessa nätverk etableras oftast inom de olika yrkeskategorierna, och de kontaker man där skaffat sig kan senare tillkallas för att bistå med hjälp, information eller påtryckningar. Nackdelen med detta är naturligtvis att spelaren ofta kommer att få påstötningar från gamla bekanta som vill att han gör dem en tjänst.

I speltermer innebär detta att du kan välja att behålla en kontakt inom vart och ett av de yrken du haft. Har du jobbat som journalist har du fortfarande kontakter inom Capitols media, och om du tjänstgjort inom AFC hör du fortfarande då och då av dig till någon som fortfarande sover med kängorna på. Notera dina kontaker på ditt rollformulär — och kom ihåg att kontakerna fungerar åt båda hållen. Om du väljer att behålla dina kontakter kan spelledaren när som helst låta dem be dig om tjänster.

KRIMINELLT FÖRFLUTET

Capitolmedborgare avskyr brott, och det med all rätta. Hamnar ditt namn i polisens register förlorar du Capitolmedborgarskapets samtliga privilegier. Du har inte rätt att rösta i val, du förlorar alla försäkringar och har du vapenlicens dras denna in. Du kan inte använda dig av «välståndsregeln» och flertalet av dina kontakter kommer att undvika dig. De som faktiskt upprätthåller kontakten med dig är med största säkerhet sådana som kan vara intresserade av att låta dig begå brott för deras räkning.

Att ståta med sitt namn i brottsregistret är faktiskt en nackdel inom Capitolsamhället — när du under framslagning av rollperson slår för förändring av din Socialnivå måste du som straffad dra –1 från ditt tärningsresultat.

BEFORDRAN

Som soldat inom ACF kan du räkna med hårda tag, men om du är framgångsrik kan det ge rätt mycket pengar. Man kommer att hänga på dig medaljer, befordra dig och kanske omplacera dig till en elitenhet.

Allt detta sköts med «återanställningsslaget». Som tidigare sagts är resultatet 1 ett perfekt slag som medför berömmelse och befordran. Ett lyckat slag innebär också befordran, men ett misslyckat slag betyder vanligen att du sparkas ur AFC! Fummel (resultatet 20 utan modifikationer) är inte nödvändigtvis negativt, men oftast förödande för din karriär.

Dessa regler gäller endast militär personal (den som vill kan även använda dem för personal tillhörande andra megakorporationers militära styrkor). Graderna inom AFC hittas på annan plats i denna bok.

PERFEKT SLAG. Om du lyckas med ett perfekt slag när du slår för återanställning dekoreras du på något sätt (spelledarens val). Du har dessutom följande valmöjligheter:

- Skryt om det, bli befordrad 2 grader och öka ditt BEV med +1.
- Var blygsam, öka ditt BEV med +1 och få förflyttning till en enhet med högre status. (Spelledaren bör lägga fram ett antal valmöjligheter för spelaren — som exempel kan nämnas att det är på detta sätt de flesta blir Doomtroopers!)
- Ligg lågt och nöj dig med att befordras en grad.
- Om du är menig eller underofficer kan du välja att befordras till «junior cadet» och fortsätta därifrån.

LYCKAT SLAG. Lyckas du med slaget för återanställning befordras du automatiskt ett steg. Punkt.

MISSLYCKAT SLAG. Sket det sig? Du KAN slå 1T20 en gång till (eller välja resultatet 4-10).

1-3 Vanhedrande avsked beroende på inkompetens. Du degraderas till menig och kan aldrig slå dig på den militära banan igen (utom i Freedom Brigades).

4-10 Hedersamt avsked beroende på bristande potential inom ditt expertisområde. Du behåller din rang, men tillåts inte välja en militär karriär under nästa bakgrundsperiod (förutom inom Freedom Brigades).

11-15 Du degraderas en grad, men kan fortsätta inom samma bakgrund nästa period.

16-20 Du degraderas två grader, men kan trots det fortsätta inom samma bakgrund nästa tvåårsperiod. Du förflyttas dock automatiskt till ett frontförband i total avsaknad av glamour — exempelvis 15. latringrävarkompaniet.



FUMMEL. Om det omodifierade resultatet 20 hånler mot dig MÅSTE du slå 1T20 igen:

1 Du har begått misstag som resulterar i 10.000 soldaters eller en handfull generalers död. Du får 1T10 negativa BEV. Se dessutom resultatet 11-15 nedan.

2-10 Vanhedrande avsked. Du befinns skyldig till ett mindre disciplinbrott, förlorar samtliga gradbeteckningar (degraderas till menig) och får sparken. Du kan aldrig slå dig på den militära banan igen (utom i Freedom Brigades).

11-15 Du befinns skyldig till ett grövre disciplinärt brott och döms till döden eller 10 års tjänst inom Freedom Brigades.

16-20 Grov ordervägran. Du har visat dig vara ovärdig att bära AFC's uniform. Men medan utredningen pågick hann du med att visa dig värdig en utmärkelse för hjältedåd, och du kan istället välja att ta värvning i Free Marines! (Om du redan har en utmärkelse för tapperhet i fält gäller detta resultat automatiskt.)

slyna till mor aldrig hade fött dig. Det blir Brigaderna för dig.» Pojken såg svimfärdig ut. Lasky släppte greppet, lät honom falla till marken och vände på nytt sin uppmärksamhet mot demonstranterna.

«Apor, mördare — apor, mördare!» vrålade de i talkörer. De hade hämtat sig från gasen nu och var redo att ännu en gång vräka sig fram emot polisledet.

Apor. Lasky gillade att kallas Apa. Det antydde styrka och brutalitet, och i mörka tider som dessa behövdes sannerligen bådadera. «Jag är stolt över att vara en Apa, om det nu är vad folk vill kalla oss,» tänkte han. «Nån måste ju försvara det vi ärvt av våra



förfäder. Om det inte var för oss Apor skulle Pionjärernas drömmar ha dragits i smutsen för länge sen av våra fiender. Ni står beredda att överräcka vår värld, våra liv, till dem på ett silverfat — ni är inget annat än förrädare. Ni borde ställas upp mot en vägg och skjutas. Utan pardon. Departementscheferna är för mjuka mot folk av er sort. Ni är bara våra fienders lakejer. Vi behöver banne mig fler som general Sinclair — han är verkligen en man! Han är inte rädd för att se det där Imperialdrägget i vitögat.»

Ett regn av gatsten smattrade mot kravallsköldarna, och en molotovcocktail beskrev en orange båge genom luften innan den slog ned framför poliserna i en kaskad av glas och eld. Ledet vacklade en stund, men höll. Plötsligt hade Lasky fått nog, mer än nog. Ansiktsmasken stramade åt. Han smekte ömt kolven på sin Bolter av officersmodell.

«Allright, gubbar,» vrålade han, «framåt. Full kraft. Vi ska lära de där kräken en läxa de sent ska glömma!»

Han såg hur männen nickade samförstånd. RAT-motorer varvades förväntansfullt upp, polisledet öppnade sig för att släppa igenom pansarcyklarna och marscherade sedan fram efter dem. Batonger höjdes och sänktes i natten. Skallar spräcktes, blod flödade. Talkörerna tystnade och övergick i kvävda tjut.

2 HALT OCH LYTT•. Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

3 MES•. Du har en tendens att bli virrig och obeslutsam i stressade situationer. Dina handlingar per runda ska alltid läsas av på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

4 SKELETTSJUKDOM•. Minska din totala kroppspoäng med –5.

5 TRÖGTÄNKT•. Din defensiva bonus och perceptionsbonus ska alltid läsas på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

6 ALLVARLIGT BROTT. Skyldig eller inte, du har dömts för att allvarligt brott och sänds som straff i fängelse på 1T4+1 tvåårsperioder — ditt enda alternativ är att gå med i Freedom Brigades. Se även resultat 8.

7 MINDRE BROTT. Du befinns skyldig till ett mindre brott och döms till 2 års fängelse — alternativet är Freedom Brigades. Se dessutom resultat 8.

8 KRIMINELLT FÖRFLUTET. Ett brottsligt förflutet är inget man tar lätt på inom Capitol. Du får inte rösta eller inneha vapenlicens eller offentliga uppdrag. (Du kan radera plumpen i protokollet genom att tjänstgöra fem perioder inom Freedom Brigades.)

9 SKYLDIG HÖGRE POLITIKER EN GENTJÄNST•. Du står i tacksamhetsskuld till en prominent medlem av Capitols politiska elit, och kommer i framtiden att bes utföra en gentjänst. Vägrar du har du skaffat dig en MÄKTIG FIENDE (se särskild händelse #7)...

10 TRAGISK OLYCKA•. Båda dina föräldrar omkom i en fruktansvärd olycka och du sattes på barnhem . Minska din Socialnivå med –3 (men inte under 1).

11 INFLYTELSERIK GUDFADER•. Du har en gudfader som har kontakter övrallt. Första gången du söker ett jobb behöver du inte uppfylla kraven, bara lyckas med tärningsslaget för att klara anställningsintervjun.

12 POLITIKERS SKYDDSLING•. En lokal politiker hyser ett starkt intresse för din framtid. Med hjälp av hans inflytande kan du 1T3 gånger fritt välja vilket yrke eller vilken högskola du vill utan att behöva bry dig om antagningskrav och –intervjuer. Det här är en skuld som senare kan komma att krävas in — se resultat 9 ovan. Du har varnats.

13 MILITÄR TRADITION•. Din familj har en lång och stolt tradition som medlemmar av AFC, och du kommer därför in på Militärakademi även om du inte uppfyller antagningskraven. Höj din INT till 7 om den är lägre.

14 TEKNISK BEGÅVNING•. Du har visat tillräckligt stor teknisk begåvning för att få ett stipendium för studier vid Teknisk Högskola — även om du inte uppfyller antagningskraven. Höj din INT till 12 om den är lägre.

15 AFFÄRSFAMILJ•. Du kommer från en av Capitols väletablerade klass av affärsfamiljer, och kommer in på Handelshögskola även om du inte uppfyller antagningskraven. Höj din INT till 10 om den är lägre, och höj din Socialnivå med +1.

16 MEDIAFAMILJ•. Din familj har sedan lång tid varit inblandad i Capitols mediamaskin, och du kommer in på Journalisthögskola även om du inte uppfyller antagningskraven. Höj din INT till 10 om den är lägre.

17 BARNSTJÄRNA•. Du var som barn med i ett antal Capitolproducerade filmer eller TV-program, och berömmelsen följer med dig upp i vuxen ålder. Om du vill återuppta din karriär som Stjärna kan du göra det utan att uppfylla de normala kraven. Höj ditt BEV med +1.

18 KONTAKTER MED POLITIKER•. Din familj har många beröringspunkter med Capitols politiska etablissemang, och därför kan du om du vill inleda en karriär som Politiker även om du inte uppfyller de normala kraven.

19 UNDERBARN•. Du personifierar Capitolidealet, det unga lejonet, och gjorde redan i tidig ålder affärer och därmed en hel del pengar. Höj ditt BEV och din Socialnivå med +1 vardera. Vill du komma in på Handelshögskola gör du det även om du inte uppfyller antagningskraven.

20 HJÄLTEDÅD•. Du utför något så exceptionellt hjältemodigt att händelsen fångas upp av Capitols mediamaskin. Höj ditt BEV och din PSY med +1 vardera.

21 IN PÅ ETT BANANSKAL•. Du behöver inte göra något INT/PER-slag när du söker arbete första gången.

22 SKYLDIG DIG EN GENTJÄNST. Nån på en hög position är skyldig dig en gentjänst — med tonvikt på en, som å andra sidan kan hjälpa dig i nästan alla lägen. Gentjänsten kan skaffa dig ett jobb, mygla dig undan ett fängelsestraff eller låta dig slippa söka jobb. Om du inte kräver in gentjänsten under framslagningen av din rollperson kan du spara den till en senare tidpunkt.

23 SMORT MUNLÄDER. Du får +1 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Kommunikation.

24 TEKNISK BEGÅVNING. Du får +1 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Teknik.

25 GOD KROPPSKONTROLL. Du får +1 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Rörelse.

26 VAPENFANATIKER. Du får +1 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Eldhandvapen och +1 på färdigheten Vapensystem.

27 KAMPSPORTARE. Du får +1 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Strid får dessutom göra ett fritt tillval inom detta expertisområde. Höj din PER med +2.

28 ANATOMISKT SJÄTTE SINNE•. På något sätt vet du alltid var du ska träffa för största möjliga skada. Höj din Skadebonus med +1.

29 UTOMORDENTLIGA SINNEN. Lägg +1 till ditt FV i färdigheterna Perception och Undvika.

30 VILJESTARK. När du väl bestämt dig låter du ingenting hindra dig. Höj din PSY med +1 och ditt FV i Förhörsteknik med +3.



31 KARISMATISK RÖST. När du öppnar munnen lyssnar folk — höj din PER och ditt FV i samtliga Kommunikationsfärdigheter med +2.

32 GOD KROPPSKONTROLL. Höj din SMI med +1 och alla Rörelsefärdigheter med +2.

33 KONTAKT INOM BRÖDRASKAPET ELLER EN MEGAKORPORATION. Du har en kontakt inom någon av de övriga megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Bauhaus; 2=Mishima; 3=Cybertronic; 4=Imperial; 5 eller 6=Brödraskapet. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad respektive organisation har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader eller behöver någon som går i borgen för dig om du arresterats, etc.

34 TURGUBBE. Du har vunnit en förmögenhet på Bongo-Lotto. Höj din Socialnivå med +3 (men inte till mer än 10). Publiciteten kring din vinst gör också att du måste höja ditt BEV med +1.

35 SLÄKTING PÅ DISTRIKTSÅKLAGARENS KONTOR. Skulle du råka i klammeri med rättvisan är det bara att slå 1T20 — blir resultatet lägre än din PER läggs fallet omedelbart ned. Om du redan har en plump i protokollet när du slagit fram denna händelse resulterar lyckat slag i att plumpen försvinner. Grattis.

36 OKÄNSLIG FÖR SMÄRTA. Hårdare än Schwarzenegger — öka dina kroppspoäng i var kroppsdel med +1.

37 ENDE ARVINGE TILL RIK SLÄKTING. Höj din Socialnivå med +5 (men 10 är fortfarande max).

38 BEGÅVAD STUDENT. Du lärde dig dubbelt så mycket som de andra ungarna under din uppväxttid. Upprepa din uppväxtutbildning.

39 TOPPFYSIK. Höj valfri grundegenskap med +3.

40 SPECIALSTYRKEUTBILDNING. Du har värvats till fritt vald specialstyrka. Lägg fyra år till din ålder och lägg +2 på samtliga grundegenskaper. Gör två tillval i varje expertisområde och fyra fria tillval. Om du trots allt detta inte uppfyller grundkraven antas du i alla fall. Grattis — du ingår i en specialstyrka.

SÄRSKILDA HÄNDELSER

2 HANDIKAPPAD•. Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen. En operation kan fixa det hela, men den kostar 100.000 Kardinalsmarker.

3 SKELETTSJUKDOM•. Minska din totala kroppspoäng med –5. Medicinsk behandling kostar cirka 50.000 Kardinalsmarker.

4 SVÅR HJÄRNSKAKNING•. Frågan är om du nånsin kommer att bli dig själv igen efter det där slaget mot huvudet. Din defensiva bonus och Perceptionsbonus ska alltid läsas på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

5 ALLVARLIGT BROTT. Skyldig eller inte, du har dömts för att allvarligt brott och sänds som straff i fängelse på 1T4+1 tvåårsperioder — ditt enda alternativ är att gå med i Freedom Brigades.

6 MINDRE BROTT. Du befinns skyldig till ett mindre brott och döms till 2 års fängelse — alternativet är Freedom Brigades.

7 MÄKTIG FIENDE•. På något sätt har du lyckats skaffa dig en dödlig fiende som dessvärre också är inflytelserik. Det kan vara din före detta regementschef, en åklagare, en före detta flickvän eller affärskonkurrent.

8 KRIMINELLT FÖRFLUTET. Ett brottsligt förflutet är inget man tar lätt på inom Capitol. Du får inte rösta eller inneha vapenlicens eller offentliga uppdrag. Du kan radera plumpen i protokollet genom att tjänstgöra fem perioder inom Freedom Brigades.

9 SPARKAD!•. Det är hårda tider för den division inom Capitol du jobbat för — och du har därför «friställts på grund av arbetsbrist». Om du tjänstgjort inom det militära har du avskedats för förargelseväckande beteende. Om du har samlat på dig några Berömmelsepoäng kan det här vara ett gyllene tillfälle att söka till Free Marines.

10 INTENSIVUTBILDNING. Du började studera tidigare än normalt (eller skärpte dig rejält efter en tid i skolbänken). Sänk din ålder med två år.

11 UTTAGEN TILL AMS-UTBILDNING•. Du ingår i ett projekt för att hjälpa arbetslösa. Skulle du någonsin bli arbetslös kan du automatiskt välja att studera istället, oavsett kraven. Du behöver inte ens klara INT/PER-slaget. Capitol tar minsann hand om de sina.

12 BRA FÖRHANDLARE. Dina slag för Socialnivå modifieras alltid med +2

13 GLAMORÖST JOBB•. Du har ett äkta glassigt jobb inom din yrkeskategori. Öka ditt Berömmelsevärde med +1.

14 KONTAKT INOM BRÖDRASKAPET ELLER EN MEGAKORPORATION. Du har en kontakt inom någon av de övriga megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Bauhaus; 2=Mishima; 3=Cybertronic; 4=Imperial; 5 eller 6=Brödraskapet. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad respektive organisation har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader eller behöver någon som går i borgen för dig om du arresterats, etc.

15 SJÄLVFÖRSVARSTRÄNING. Gör ett Fritt tillval inom expertisområdena Eldhandvapen och Strid.

16 TEKNISK SPECIALKURS. Gör två Fria tillval inom expertisområdet Teknik.

17 ADMINISTRATIV KURS. Gör två Fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

18 AEROBICS. Gör två Fria tillval inom expertisområdet Rörelse

19 KVÄLLSKURS. Gör ett Fritt tillval inom valfritt expertisområde.

20 INTRESSANT PERSONLIGHET. Det du har att berätta tycks alltid fascinera folk. Öka din PER Med +1.

21 INTENSIV FYSISK TRÄNING. Med floder av svett har du betalat för din höjning av STY med +1.

22 VILJESTARK. När du väl bestämt dig låter du ingenting hindra dig. Höj din PSY med +1.



UTREDNING

Utanför lägenheten stod två ängsliga poliser och diskuterade lågmält mordet. Agent Tanner stängde försiktigt dörren och överblickade förödelsen. Rummet befann sig i exakt det skick CSS hade funnit det i — det hade förseglats. Ingen hade släppts vare sig ut eller in under de två timmar som gått sedan han gett order om förseglandet efter att ha sett namnet Dalton på sin skärm. Därefter hade han tagit sig till lägenheten så snabbt han hade kunnat.

Han kände sig plötsligen gammal där han såg ut över rummet. Under sina trettio år i det här skitjobbet hade han dittills inte sett något värre. Jenny Sue Dalton hade sannerligen inte dött någon barmhärtig död.

Den lilla lägenheten hade slitits i strimlor, precis som flickans kropp. Bilder och underkläder och splittrade möbler låg i en enda röra. Blod fläckade väggarna och täckte nästan hela den spegel som satt i taket ovan den förstörda sängen. Tanner böjde sig ned och plockade upp fotot som låg under hans blankpolerade sko. Det var flickan, fast mycket yngre. Hon log och var enastående vacker i sin billiga sommarklänning. Bredvid henne stod en äldre man i en dyr kostym och en mängd ännu dyrare och pråliga smycken. Mannen log inte. Han hade på sin tid varit en berömd gangster, men det var innan Tanner hade burat in honom.

Tanner skakade bedrövat på huvudet när han tänkte på hur hon hade sett ut den där



23 HÄLSOFREAK. Allt geggande med rotfruktspastor och groddar har gett resultat. Höj din FYS med +1.

24 HOBBYGYMNAST. Höj din SMI med +1.

25 BRA IMMUNFÖRSVAR•. Du är extremt motståndskraftig mot främmande organiska substanser. Lägg +5 till din FYS när du slår för att motstå sjukdomar, parasiter etc.

26 EXTRAORDINÄR TÅLIGHET MOT KEMIKALIER•. Du är extremt tålig mot artificiella substanser. Lägg +5 till din FYS så snart du måste slå på Motståndstabellen mot gifter, gaser eller droger av något slag.

28 RIK FLICK/POJKVÄN. Den du för närvarande älskar över allt annat är både extremt rik och extremt generös. Höj din Socialnivå med +1 (men 10 är som vanligt max).

29 UTFÖRT HJÄLTEDÅD. Intensiv mediabevakning höjer ditt BEV med +1. Om du tjänstgör inom det militära har du dekorerats för tapperhet i fält.

30 HOBBYSPORTARE•. Korpfotbollen på helgerna har gett resultat — lägg +2 till din STY och FYS. Skulle din Socialnivå rasa ned under 4 (eller om det nuvarande värdet är lägre än 4) försvinner dessa bonusar.

31 DITT LIVS CHANS. Du har getts möjlighet att gottgöra begångna misstag. Du kan återuppta valfritt yrke du tidigare varit verksam inom men sparkats ifrån, eller förvandla eventuell negativ Berömmelse till positiv. Du har helt enkelt getts en andra chans — sumpa den inte!

32 KONTAKT INOM SÄKERHETSSTYRKA. Du har skaffat dig en kontakt inom någon av de stora säkerhetsstyrkorna. Slå 1T6. 1 eller 2=MIC; 3 eller 4=CBI; 5 eller 6=CSS. Dessa kontakter kan vara mycket värdefulla vad gäller att hjälpa dig ut ur knipor.

33 LICENS FÖR DOLT VAPEN•. Du har fått tillstånd att bära ett dolt vapen.

34 BELÖNING FÖR HÅRT ARBETE. Höj din Socialnivå med +1. Om du är verksam inom ett yrke där du kan befordras höjs din rang ett steg.

35 LÅNGBENT•. Din rörelseförmåga ska alltid läsas av på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

36 MEDIABEVAKNING. Ditt yrke gör att du har setts en hel del i media — höj ditt BEV med +1.

37 BEFORDRAN. Öka din Socialnivå och din PER med +3 — som vanligt är maximalt värde för Socialnivå 10.

38 FÖRSÖKSKANIN•. Du har frivilligt gått med som försökobjekt i ett hemligt medicinskt forskningsexperiment — som lyckas! Höj din PSY med +5.

39 KONTAKT INOM DET POLITISKA TOPPSKIKTET•. Du har skaffat dig vänner på mycket hög ort, och precis som en politiker har du möjlighet att med några snabba telefonsamtal ordna smärre mirakel inom Capitols byråkrati. Dina möjligheter att lyckas begränsas på samma sätt som en politikers. Om du redan är politiker höjer du istället ditt BEV med +2.

40 KOMMANDOTRÄNAD. Du har värvats till fritt vald specialstyrka. Lägg fyra år till din ålder och lägg +2 på samtliga grundegenskaper. Ta två tillval från vart expertisområde och fyra fria tillval. Om du trots allt detta inte uppfyller grundkraven antas du i alla fall. Grattis — du ingår i en specialstyrka.

OBSERVERA: Ett fängelsestraff under Capitols lagar innebär vanligtvis att man stuvas in i en cell eller skickas ut på straffarbete. Behandla dessa perioder som om de vore perioder av arbetslöshet, men slå inte för några Särskilda händelser under fängelsestraffet. Du sitter där du sitter!

NYA ROLLPERSONS-TYPER



AGENTER

Du är en av de som jobbar för Capitols mytomspunna, enorma och med all rätt fruktade underrättelsetjänst. Vart och ett av de elva departementen inom megakorporationen har en egen underrättelsetjänst, men rollpersoner tillhör vanligtvis något av de fyra största departementen. Utbildningen inom de olika underrättelsetjänsterna återspeglar i allmänhet vilka intressegrupper och intressesfärer departementens agenter arbetar för och inom.

MILITARY INTELLIGENCE CORPS. Du arbetar för MIC, den underrättelsetjänst som förser Capitols väpnade styrkor med information om konkurrenternas militära styrkor, förmågor och svagheter. MIC-agenters arbete utförs till största delen utanför Capitols intressesfär.

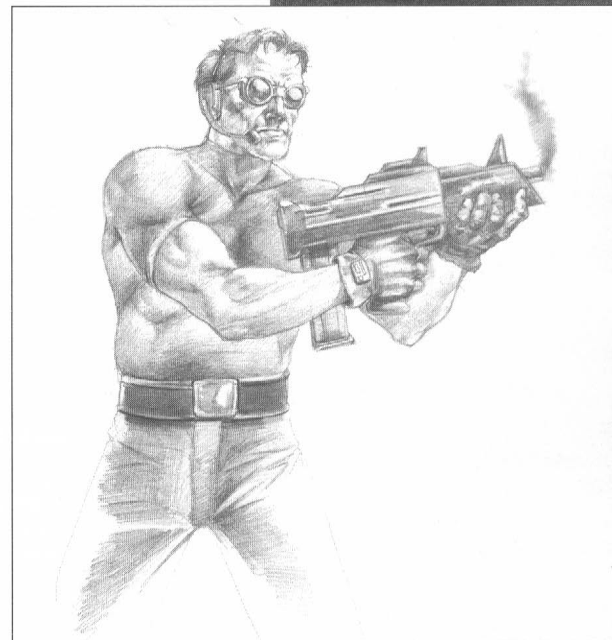
Du infiltrerar fientliga företag och visar ingen nåd. Du utför sabotage mot militära och industriella mål och förser terroristorganisationer på fientligt område med pengar. Du inhämtar också information om den Mörka Legionen och förhindrar att kättarkräken underminerar AFC's styrka. Du kan av och till även dras in i Capitols interna affärer då särskilt känsliga saker står på spel, som exempelvis när en vapenprototyp stulits från någon av megakorporationens vapenfabriker.

Eftersom de ofta obeväpnade och med maskering som enda skydd måste infiltrera fientligt område utbildas samtlig MIC-personal i att döda med sin bara händer. Du kan som MIC-agent välja färdigheterna Kommandoträning eller Lönnmord, trots att dessa färdigheter vanligen förbehålls specialstyrkorna.

MIC sorterar under Armed Forces of Capitol och står ansvarigt inför Överbefälhavaren. Samtliga agenter innehar officers rang och stiger i graderna på normalt sätt. På fältet äger de befogenhet att ge order till och beordra assistans av alla andra officerare av samma eller lägre grad.

CENTRAL BUREAU OF INVESTIGATION. Du arbetar för CBI, som är en förgrening från Department of Education, Law Enforcement and Justice. Förgreningen har dock vuxit exponentiellt och är nu närmast att betrakta som ett departement i sig.

Din uppgift är att fånga brottslingar verksamma inom Capitols territorium. Dina mål är de kräk som ligger bakom den organiserade brottsligheten samt de spioner och sabotörer andra organisationer placerat på Capitolkontrollerat område. Du arbetar också med att sammanställa de omfattande filer och kartotek Capitol håller över sina medborgare, och du har omfattande befogenheter vad gäller spaningsarbete. Du avlyssnar telefoner och radiotrafik och buggar lägenheter, och du har befogenhet att köra över den lokala polismaktens beslut. Ditt jobb är att få jobbet gjort — oavsett vilka medel som krävs.



CBI är en del av DELEJ, och dess agenter rapporterar därför till sin byrådirektör som i sin tur rapporterar direkt till sin departementschef. CBI's agenter räknas som polisofficerare och befordras som sådana. De kan begära hjälp från all personal och samtliga polisdistrikt sorterande under CSS, oavsett deras grad.

EXTERNAL INTELLIGENCE AGENCY. EIA's verksamhetsfält överlappar på många sätt MIC's, men i teorin ansvarar EIA för övervakandet av andra korporationer och den Mörka Legionen. I praktiken har man ett otal agenter utplacerade inom de övriga korporationerna, och EIA är välkänt för sin förmåga att inhämta information och lönnmörda Capitol Corporations fiender.

Som EIA-agent kommer du troligen att arbeta som djupagent inom någon fientlig korporation, ett nervpåfrestande jobb där du inte kan släppa din täckmantel för ett enda ögonblick — på flera månader. Du kan också få till uppgift att organisera hemliga operationer på fientligt territorium. Du kan också vara lönnmördare med särskild träning i eldhandvapen, att röra sig ljudlöst och att kasta skulden för mordet på någon annan.

KRAV:

MAX 25 ÅR. INGET BROTTSLIGT FÖRFLUTET. HÖGRE UTBILDNING AV NÅGOT SLAG. INT 12.

ENDAST PSS:

MINST FV 13 I TVÅ FÄRDIGHETER INOM ELDHANDVAPEN OCH TVÅ INOM STRID.

	MIC	CBI	EIA	PSS
STRID:	1	1	1	1
ELDHANDVAPEN:	2	2	2	1
KOMMUNIKATION:	1	1	1	1
RÖRELSE:	1	1	1	2
TEKNIK:	1	1	1	2
FRIA:	2	2	3	2
SOCIALNIVÅ:	2T6	2T6	2T6	2T6
PER-MODIFIKATION:	+1	+1	+1	+1



gången för länge sedan när han hade pressat henne till att bli hans informatör. «Sorry, Jenny Sue,» tänkte han. «Ledsen att jag drog in dig i den här röran.»

«Jaha, gamle krigshjälte, det ser ut som om nån var jäkligt sugen på att få tag i nåt,» sade Boorman.

«Verkligen?» svarade Tanner. «Du fick visst högsta betyg i brottsplatsundersökning, hör jag.»

Tanner undrade ibland var Byrån fick tag i folk som Boorman — den unge man som just stod framför en delvis krossad spegel och rättade till håret, kollade att han såg bra ut. Tanner skakade på huvudet igen. När han var i Boormans ålder hade han stridit från hus till hus, från gata till gata, mot Blood Berets i Valley Forge. Han hade kämpat sig fram genom ett landskap fyllt av söndersprängda hus och bilvrak, och fått en medalj för besväret. Han hade sårats två gånger medan han släpade ut sitt befäl ur en brinnande APC. För ett ögonblick undrade han om han faktiskt inte hade varit lika dum som Boorman när han var i dennes ålder.

EIA sorterar under Department of Public and InterCorporate Relations, och rapporterar direkt till departementschefen.

PRESIDENTIAL SECURITY SERVICE. Du jobbar för PSS, en liten och välutbildad organisation som rapporterar endast till Capitols styrelse och dess President. I dina plikter ingår funktionen som Presidentens och andra högre funktionärers livvakt. Du har hjärntvättats så till den milda grad att du utan ett ögonblicks tvekan skulle kasta dig emellan din skyddsling och en lönnmördares kula. Du har vittgående fullmakt att undersöka vad det än kan vara du anser kan vara av intresse för, eller utgöra ett hot mot, dina uppdragsgivare. Du arbetar vanligtvis ensam och under täckmantel. Under utredningar av eventuellt inflytande från den Mörka Legionen samarbetar du ofta med Brödraskapets Andra Direktorat (Inkvisitionen). Det ryktas att PSS-agenter har rätt att döda på Presidentens order — du är en av de få som verkligen vet att detta är sant.

PSS är ansvarigt inför Presidenten. Organisationen har mycket långtgående befogenheter — som PSS-agent har du rätt att begära hjälp av samtliga Capitols medborgare, departement och styrkor. Eftersom du i slutänden givits dina befogenheter av självе Presidenten får du oftast också den hjälp du begärt.

Samtliga agenter ges, oavsett vilket departement de tjänstgör under, tillstånd att bära dolt vapen. De får också vanligen att behålla dessa tillstånd när de lämnar tjänsten — om de inte gör något ovanligt korkat, som exempelvis att begå brott och därmed sparkas.

POLITIKER

Du tillhör den klass av professionella politiker och administratörer som Capitolsystemet har framfött. Du har en väl utvecklad fingertoppskänsla för att behaga dina väljare och är en tuff fighter för vilka särintressen det nu kan vara du representerar. Du har specialiserat dig på färdigheter inom expertisområdet Kommunikation och är mycket säker vad gäller att handskas med folk och byråkratin inom Capitol.

Du har god kunskap om den labyrint av halvskumma mellanhavanden, nepotism och korruption som också kallas Capitols politiska system. Naturligtvis har du ett väl utvecklat kontaktnät inom detta system — känner du inte den person som måste vidtalas för att få något gjort känner du åtminstone någon som känner någon. I praktiken innebär detta att om du slår ett lyckat INT-slag («ringer några telefonsamtal») lyckas du få inflytande i saken ifråga. Detta inflytande innebär att rätt dörrar öppnas för dig, att poliser påverkas till att lägga ned förundersökningar och att motspänstiga byråkrater släpper ifrån sig information. Spelledaren bör lägga på lämpliga modifikationer på INT-slaget, exempelvis –2 för att få träffa den lokale polischefen till –10 för att påverka en åklagare att lägga ned ett mordåtal eller att

KRAV:
HÖGRE UTBILDNING AV NÅGOT SLAG.
INT 12, PER 12

STRID:	—
ELDHANDVAPEN:	—
KOMMUNIKATION:	3
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	—
FRIA:	3
SOCIALNIVÅ:	1T20
PER-MODIFIKATION:	+1



få till stånd ett möte med Presidenten. BEV modifierar slaget.

Spelledaren har all rätt i världen att låta dessa önskningar räknas som tjänster — rollpersonen kommer alltså att vara skyldig någon en gentjänst som när som helst kan begäras in.

Naturligtvis finns det saker som inte ens allt inflytande i världen kan ordna. Den som just skjutit Presidenten i direktsändning på bästa TV-tid eller vill titta i någon underrättelsetjänsts ultrahemliga arkiv kan känna sig lurad.

STJÄRNA

Du är en av de otaliga teater–, film– eller radiostjärnor som fötts fram av Capitols enorma mediamaskin. Du är därmed verksam inom det mest glamorösa, högavlönade, dekadenta och korrupta skiktet inom Capitol. Din talang kan förse dig med en hord av beundrare och ge dig tillträde till de högre skikten av politiker, som inför vart val söker ditt offentliga stöd. Om du fått din stjärnstatus i den typ av actionfilmer Capitols filmindustri gör så väl kan du ha tack vare dessa ha skaffat dig specialkunskaper som väl motsvarar en soldats.

Som stjärna har du möjlighet att bli enormt känd. Slå

KRAV:
PER 12.

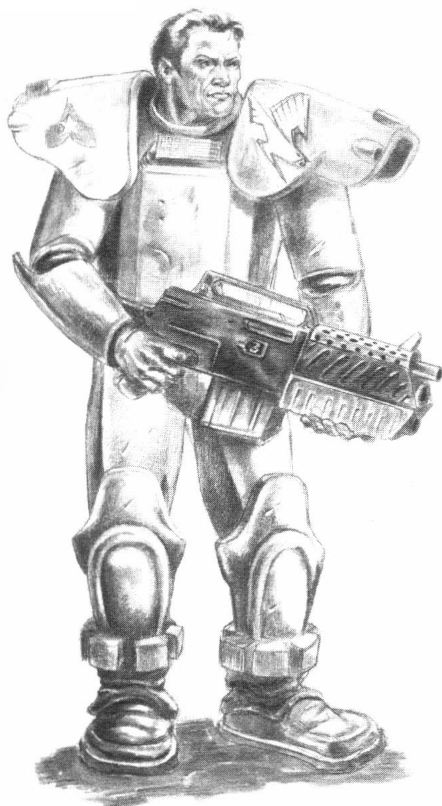
STRID:	—
ELDHANDVAPEN:	—
KOMMUNIKATION:	3
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	—
FRIA:	3
SOCIALNIVÅ:	1T20
PER-MODIFIKATION:	+2



1T10 för var tvåårsperiod du arbetat som stjärna. Om resultatet överstiger ditt nuvarande BEV höjer du det med +1.

SPECIALSTYRKORNA

I Armed Forces of Capitol ingår ett stort antal specialstyrkor. Om du under framslagningen av din rollperson vill att den ska gå med i någon specialstyrka ska du följa proceduren som beskrivs nedan. För att kunna söka värvning måste du först fylla antagningskraven. Lyckas du ta värvning får du sedan tillämpliga bonusar/fördelar.



Det första krav som ställs av samtliga specialstyrkor är att du tjänstgjort inom AFC under minst två år — man kan inte ta värvning i en specialstyrka direkt efter blöjstadiet.

Många specialstyrkor kräver också att du besitter högre kompetens inom vissa färdigheter. Flertalet kräver också att du förutom anställningsintervjun klarar någon sorts antagningsprov. Ett fåtal specialstyrkor har dessutom mer krävande och svårtillgängliga krav.

	MENIG	OFFICER
STRID:	1	1
ELDHANDVAPEN:	2	2
KOMMUNIKATION:	—	1
RÖRELSE:	1	1
TEKNIK:	1	1
FRIA:	1	2
SOCIALNIVÅ:	2T4	2T6
PER-MODIFIKATION:	+2	+1

För att gå med i en specialstyrka måste du motsvara minimikraven, återanställas inom det militära för att behålla ditt gamla jobb och sedan ansöka om antagning till specialstyrkan ifråga. Du kan bara ansöka om antagning till specialstyrka en gång per tvåårsperiod.

När du väl antagits till en specialstyrka kan du för varje tvåårsperiod du tjänstgjort inkassera de fördelar tjänsten medför. Dessa kan innebära förbättrade egenskaper tack vare intensivträning eller förvärvandet av specialistfärdigheter. Dessa fördelar är ett tillägg till de färdighetstillval du i normala fall skulle tillgodogöra dig i din karriär.

När det är dags att söka återanställning inom specialstyrkorna slår du som vanligt för detta, och med ett lyckat slag stannar du kvar inom ditt förband. Misslyckas slaget har du gjort bort dig och måste lämna det militära eller gå med i Free Marines (om du kan). Eventuell BEV du samlat på dig blir negativ. Lycka till — när du en gång lämnat specialstyrkorna kan du inte ansöka om återinträde.

Specialstyrkornas minimikrav och fördelar för den antagne redovisas i kapitlet «Armed Forces of Capitol».

FREEDOM BRIGADES

Freedom Brigades är en helt unik capitolisk institution, och dessutom ett av de mest berömda förbanden i solsystemet. Freedom Brigades' manskap består av två sorters människor.

Den ena gruppen består av frivilliga som inte föddes inom Capitol Corporation, men som ändå vill bli Capitolmedborgare. För att komma över detta medborgarskap måste de tjänstgöra tio år inom Freedom Brigades, i de särskilda «främlingslegioner» som tar emot sådana frivilliga. Eftersom de är främlingar står de frivilliga under MIC's ständiga bevakning för att säkerställa att de inte är infiltratörer. Många börjar också som sådana, men blir så tagna av förbandets kamratskap och den capitoliska livsstilen att de istället blir lojala medborgare.

Den andra gruppen består av Capitolmedborgare som begått brott och därmed har fråntagits de privilegier som vanligen medföljer ett medborgarskap. De brottslingar som inte begått alltför svåra brott ges en chans att sona sina missdåd, genom att antingen ta plats i ett arbetskompani eller gå med i Freedom Brigades. Den som lyckas övrleva fem tjänstgöringsperioder



Han måste dock erkänna att Boorman var tuff så det räckte. Tanner hade sett honom döda tre män i en eldstrid, men efteråt hade han bekymrat sig mer om blodfläckarna på kostymen än om kulan i sin arm.

Han såg sig omkring ännu en gång. Det var något konstigt med rummet, han kände att någonting inte var som det skulle. Det var nästan som om Jenny Sue försökte berätta för honom vem som hade mördat henne.

Plötsligt stod han inte ut längre. Han vräkte upp fönstret och steg ut på balkongen. Natten och stadens neonljus slog emot honom. Reklamskyltarna ovanför kasinohusen dansade och lockade, trafik– och musikbullret plågade hans öron. På långt håll syntes Shallow Sea reflektera ljusen likt en svart spegel. Härifrån såg alltihop så lockande ut, som en de rikas och vackras tummelplats, men han visste att det såg annorlunda ut där nere. Tusentals unga vackra flickor som Jenny Sue strömmade hit fyllda med hopp och drömmar, drömmar som dog på Tallahoe Streets köttmarknad. Hundratals förkrossade män tiggde pengar till en biljett hem — men



i Freedom Brigades ges samtliga Capitolmedborgarskapets samtliga privilegier, även om denne tidigare fråntagits dem som följd av kriminell belastning. Vid inträdet i Freedom Brigades ges rekryten ett nytt namn och nya identitetshandlingar. Det förgångna har raderats, och rekryten är i praktiken pånyttfödd.

Livet i Freedom Brigades är sannerligen ingen dans på rosor. Merparten av tjänstgöringstiden spenderas på bittra strider med den Mörka Legionen längs McCraiglinjen, eller i isolerade järnvägsfort i ödemarken eller ensligt belägna öar i Gravetonarkipelagen. Disciplinen är hård och bevakningen ständig. Skarp ammunition delas endast ut på officerares order, och krävs genast tillbaka så snart striden är över. Vid inträdet i Freedom Brigades injiceras soldaterna med ett starkt men långsamt verkande nervgift vilket med tiden kommer att ta livet av soldaten. En gång i månaden förser dock förbandens officerare — veteraner med förtjänstfulla karriärer bakom sig — sina soldater med motgiftet, och då soldaten väl avslutat sin tioåriga tjänstgöring får denne ett permanent motgift. Sammansättningen av detta permanenta motgift är naturligtvis en ytterst väl bevarad hemlighet, och det finns BARA tillgängligt på Camp Burroughs på Mars.

KRAV:

FÄLTTJÄNST:
STYR 9, FYS 9
ICKESTRIDANDE:
INGA

	FÄLTTJÄNST	ICKESTRIDANDE
STRID:	1	—
ELDHANDVAPEN:	2	—
KOMMUNIKATION:	—	—
RÖRELSE:	1	—
TEKNIK:	1	3
FRIA:	1	1
SOCIALNIVÅ:	SPEC.	SPEC.
PER-MODIFIKATION:	+2	±0

Trots allt detta (eller kanske tack vare det) är moralen inom Freedom Brigades förvånansvärt god. Kamratandan inom förbanden saknar nära nog motstycke, och



var soldat vet att han efter tjänstgöringens slut kommer att belönas med ett Capitolmedborgarskap med allt vad det innebär. Dessutom återfinns också det märkliga kamratskap som sägs utmärka «partners in crime» inom större delen av de förband som består av den senare kategorin av Brigadörer.

ICKE STRIDANDE ENHETER. Liksom inom alla andra militära enheter består Freedom Brigades till stor del av icke-stridande personal som sköter sysslor som transporter, fältsjukhus, samband, underrättelsetjänst, underhåll, fältkök, etc. I Freedom Brigades sköts dessa uppgifter av kriminellt belastade redaktörer, före detta revisorer, sjuksköterskor från Mishima, ingenjörer från Bauhaus, före detta lärare från Imperial och andra som helt enkelt saknar de fysisk förutsättningarna för strid i skyttegravar.

SÄRSKILDA REGLER. Man behöver inte slå några tärningsslag för att söka till eller återanställas inom Freedom Brigades — det räcker med att säga att man söker värvning. Om du under din uppväxt eller inom något yrke hamnar i brottsregistret eller döms till fängelse, kan du automatiskt välja att istället gå med i Freedom Brigades. När man väl tagit värvning är man kvar i förbandet till dess man visat sig värdig ett fullvärdigt Capitolmedborgarskap. Detta innebär att man antingen fullgör 5 tjänstgöringsperioder om två år eller skaffar sig BEV i tjänsten (efter en Särskild händelse eller det omodifierade resultatet 1 vid ett «överlevnadsslag»; se nedan). Därefter kan du frivilligt stanna kvar inom Freedom Brigades till dess du väljer att lämna förbandet.

När du lämnar Freedom Brigades är du en fullvärdig Capitolmedborgare. Noteringar om ditt eventuella kriminella förflutna har strukits ur registren, och du kan använda samtliga regler för Berömmelse och Kontaktnät.

Befordringsgången inom Freedom Brigades är densamma som inom andra förband, men rollpersoner kan aldrig nå officers rang. Under tjänstgöringen inom Freedom Brigades är din Socialnivå 2, ett värde som vare sig sänks eller höjs under tjänstgöringen. Vid muck får du ett utryckningsbidrag som gör att du hamnar på Socialnivå 4.

Slå om Särskilda händelser som «Sparken!» som tvingar dig att lämna förbandet. Du kan inte hamna i brottsregister under tjänst inom Freedom Brigades. Den enda Särskilda händelse som gör att du kan lämna Freedom Brigades är «Specialstyrkeutbildning», och slår du fram den åker du raka spåret till Free Marines. Lycka till!

ÖVERLEVNAD. Livet i Freedom Brigades är som tidigare sagts extremt riskfyllt — du kommer sällan ur elden. Den enda permission du får är sjukhusvistelserna efter att ha skjutits sönder — eller när brutala officerare «glömt» att ge dig ditt motgift.

Detta innebär att du istället för att slå ett återanställningsslag måste slå ett överlevnadsslag i slutet av var tvåårsperiod. Om resultatet överstiger din FYS förlorar du för alltid 1T3 poäng från endera din FYS eller PSY (välj själv). Om någon av dessa grundegenskaper sänks under 5 innebär detta att du dödats i strid. Blir resultatet av ditt överlevnadsslag däremot 1 innebär detta att du utfört någon slags hjältemodig handling och därmed har visat dig värdig medborgarskap. Du belönas med Freedom Star samt får +1 på ditt BEV och kan omedelbart återvända till ett civilt liv som fullvärdig Capitolmedborgare utan kriminellt förflutet. Grattis. Ickestridande slår inte överlevnadsslag.

NYA FÄRDIGHETER

STRID

KOMMANDOTRÄNING

GRUNDEGENSKAP: STY

Du tillhör dem som tränats att döda folk med dina bara händer om så skulle behövas. Färdigheten liknar Slagsmål men låter dig göra 2T3 skada med händerna eller 2T4 med fötterna vid en lyckad attack.

Färdigheten är endast tillgänglig för de som tjänstgjort inom Capitols specialstyrkor. Vartannat tillval inom denna färdighet ger dig automatiskt ett tillval på Parera.

LÖNNMORD

GRUNDEGENSKAP: SMI

Även detta är en färdighet som endast lärs ut till medlemmar av Capitols specialstyrkor. För att färdigheten ska kunna användas krävs först att du lyckas närma dig ditt offer utan att upptäckas, det vill säga slå ett lyckat Smyga eller överraska offret. Lyckas du med detta kan du göra dubbel skada med dina bara händer eller en kniv (observera att detta gäller även om du inte har färdigheten). Lyckas du därefter med ditt färdighetsslag för Lönnmord har du lyckats slå ut offret utan vapenskrammel eller liknande. Färdigheten kommer myckert väl till pass vad gäller att slå ut vakter eller befäl i fiendeläger.

KOMMUNIKATION

JURIDIK

GRUNDEGENSKAP: INT

Du är väl förtrogen med hur Capitols juridiska system fungerar, vilket inte bara är ett utmärkt sätt att tjäna pengar — du kan dessutom delta i rättegångar och försvara dina vänner eller klienter.

RÖRELSE

GRODMAN

GRUNDEGENSKAP: SMI

Du vet hur man använder all slags utrustning för andning under vatten. Du kan reparera utrustningen med ett lyckat färdighetsslag, och i kritiska situationer — som när luftslangen skurits av — gör ett lyckat färdighetsslag att du inte drabbas av panik utan vet vad du ska göra.

SEGLING

GRUNDEGENSKAP: SMI

Du vet hur man handskas med vattenfarkoster och kan såväl navigera som sköta dem i strid. Färdigheten har ett antal underfärdigheter: uppblåsbara farkoster (används av kommandoenheter), segelfarkoster, motorbåtar, skepp och ubåtar. Man kommer inte värst långt inom den venusianska flottan utan denna färdighet.

ROCKET PACK

GRUNDEGENSKAP: SMI

Du kan använda och underhålla det rocket pack som används av Martian Banshees och vissa reguljära luftlandsättningsenheter inom Capitols armé. Rocket packs är extremt instabila och farliga, och kan ENDAST användas av personer med denna färdighet.

TEKNIK

SPRÄNGTEKNIK

GRUNDEGENSKAP: INT

Du har fått lära dig hur man placerar ut sprängladdningar för att göra maximal skada på byggnader och anläggningar. Du vet exakt hur stor laddning som behövs för att förstöra ett objekt, och var den bör placeras. Du har dessutom utbildats i att desarmera sprängladdningar och bomber, och med ett lyckat färdighetsslag desarmerar du — eller utlöser under kontrollerade former — laddningen.

ÖVERLEVNAD

GRUNDEGENSKAP: INT

Du har utbildats i att överleva i farlig och ogästvänlig terräng, och vet hur man livnär sig på det naturen har att erbjuda samt att söka skydd undan elementen. Du kan upptäcka och undvika svårigheter terrängen erbjuder och med stor säkerhet spå väder med en blick på himlen. Du vet vilka djur som är farliga och vilka som är matnyttiga. Du vet var norr ligger och hur du tillverkar provisoriska skor.

Färdigheten indelas i en mängd underfärdigheter, som Djungelöverlevnad, Ökenöverlevnad, Överlevnad Berg, Arktisk Överlevnad, etc.



nästa dag stod de likafullt kvar, oavsett hur mycket pengar man än gav dem. Och nu fanns det dessutom ett monster därnere, det monster som hade mördat flickan i lägenheten här och gudarna vete hur många andra. Det kanske iakttog honom i detta nu.

«Jag hatar Vega», sade Tanner till ingen särskild.

«Nån gick verkligen grundligt tillväga för att döda henne. Synd, för hon var en snygg liten...»

«Käften», sade Tanner ilsket. Grabben försökte reta honom — det brukade han göra. Deras kompanjonskap var inte det allra hjärtligaste. Boorman visste lika väl som han själv att om Jenny Sue bara hade varit en i mängden av mördade flickor skulle de inte ha stått där. Då hade det helt enkelt lagts ännu ett ouppklarat mord till handlingarna hos den lokala CSS-polisen — det hade absolut inte hamnat hos Särskilda på Byrån. «Hon var en av våra bästa informatörer, hon var general Sinclairs älskarinna — och det är honom vi utreder.»

«Du har visst fått gamle Sinclair på hjärnan, krigshjälte?» Tanner suckade och undrade hur han skulle kunna förklara sin känsla för Boorman. Han visste att Sinclair var skum, alla spår i hans utredning ledde mot generalen — men inte ända fram. Det var som att gå in i en vägg av glas. De måste få fram bevis, klara och ovedersägliga bevis. Man kan inte bara anklaga en AFC-general på grundval av en känsla — särskilt inte som mannen var fullt kapabel att



slå ihjäl dem som störande flugor.

Plötsligt insåg han som i ett blixtsken vad det var som var underligt med rummet. Han klev tillbaka in och kontrollerade. Han hade haft rätt — stereon stod fortfarande på. «Välsignade Ljus, låt mig ha rätt i det här», bad han med bultande hjärta. Han hade rätt: inspelningsknappen var intryckt. Fullt medveten om vad som skulle hända henne hade Jenny Sue satt igång bandspelaren just som dörren öppnades — henns sista femton minuter i livet fanns bevarade åt eftervärlden.

Tanner spolade tillbaka bandet och spelade upp det.

NYA REGLER

I Grundreglerna avhandlas visserligen vad som händer när man skjuter mot fordon, men inte vad som händer när två fordon är inblandade i strid. Eftersom två av de mer troliga händelserna på Capitolterritorium är biljakter och flygstrid, behandlas avancerad fordonsstrid nedan.

BILJAKTER

Biljakter är vardagsmat i Capitols städer. Folk flyr undan polisen och varandra, så du behöver känna till följande för att kunna hantera dessa situationer.

Om bilarna är exakt likvärdiga i alla andra hänseenden, kommer naturligtvis den snabbare bilen att komma ifatt den långsammare. Saker och ting är dock ytterst sällan så okomplicerade, så när en biljakt inträffar bör nedanstående regler följas.

Spelledaren avgör hur långt ifrån varandra bilarna befinner sig — i rutor räknat och informerar spelarna om detta (är avståndet svårt att avgöra kan SL slå 1T100+20 för att låta slumpen avgöra). Den främre bilen är den Förföljde, den bakre den Förföljande.

Vid varje stridsrundas början slår de inblandade förarna 1T20 och lägger sitt FV i Markfordon till resultatet. Den som får det högsta sammanlagda resultatet vinner stridsrundan, och kan välja att öka eller minska antalet rutor mellan de två fordonen med skillnaden mellan de två resultaten. Detta kallas Jaktslaget, och genomförs innan andra handlingar. Jaktslaget räknas inte som någon handling för någondera förarna.

Jaktslaget kan modifieras på olika sätt: om det ena fordonet är snabbare får dess förare lägga +2 till sitt slag. Är fordonet mer än 50% snabbare än det andra får föraren lägga till +4.

Andra faktorer som kan modifiera slaget redovisas nedan.

JENS

ELDGIVNING FRÅN ETT FORDON I RÖRELSE

När avståndet väl förändrats kan båda sidor skjuta, och man följer då det normala förfarandet för strid med följande modifikationer:

- Om de kan luta sig ut genom ett fönster kan båda fordonens passagerare välja att skjuta som vanligt. Eldgivningen modifieras med –3 om deras fordon rör sig i max 45 km/h eller –5 om fordonet rör sig snabbare. Modifiera för avstånd som vanligt. Skytten kan välja att antingen skjuta mot fiendefordonet eller mot någon person i detta. Personerna i fiendefordonet anses befinna sig «i skydd» (denna modifikation reflekterar att fordonen rör sig).
- Även förare kan skjuta, men måste isåfall besluta sig för att göra detta innan de slår sitt slag som förare. Den förare som ska skjuta får –4 på både Jakt– och anfallsslaget. Förare kan endast avfyra enhandsvapen när de kör bil.

HINDER

Ibland går biljakter längs myllrande gator och högtrafikerade motorvägar. Vid varje SR:s början ska SL därför avgöra om förarna måste ta hänsyn till hinder eller ej. Förarna måste sedan, innan de fortsätter till Jaktslaget, slå ett färdighetsslag i Markfordon med nedanstående modifikation:

SITUATION	MODIFIKATION
Gles trafik	–2
Rusningstrafik	–4
Tvär kurva	–1
Hårnålskurva	–3
Avspärrning	–6

Observera att modifikationerna är kumulativa.

Klarar båda förarna sina slag fortsätter man som normalt, och förarna slår då sina Jaktslag. Misslyckas den ene föraren kan den andre — förutsatt att han lyckades med sitt slag — förändra avståndet mellan fordonen med 20 rutor. I detta fall görs inga Jaktslag. Skulle däremot båda förarna misslyckas med slaget för Markfordon förändras inte avståndet mellan fordonen, men Jaktslagen slås (och dessa kan ju i sin tur påverka avståndet). Man får –4 på sitt anfallsslag om man skjuter från ett fordon vars förare missade sitt färdighetsslag i Markfordon. Om en förare fumlar innebär detta att han tappat kontrollen över fordonet, som sladdar av vägen och kraschar. Slå en gång på Fordonsskadetabellen för var 25:e km/h som bilen kör (Grundreglerna sidan 162).

UNDANMANÖVRER

Innan Jaktslaget slås kan förarna bestämma sig för om de ska göra undanmanövrer eller ej. Undanmanöver innebär att föraren kastar fordonet fram och tillbaka för att undgå träff. Han modifierar visserligen därigenom sitt Jaktslag med –3, men minskar samtidigt de fientliga skyttarnas chans att träffa bilen med lika mycket.

PREJNING

Om avståndet mellan fordonen minskats till tre rutor eller färre kan föraren som vinner Jaktslaget välja att försöka tvinga det andra fordonet av vägen. Båda förarna slår på nytt. Det större fordonets förare får lägga +4 till sitt resultat, +8 om fordonet är mycket större (som exempelvis en lastbil mot en personbil). Om den prejande föraren vinner tvingas den andra bilen av vägen, i annat fall fortsätter striden som vanligt. Fordon som tvingats av vägen kraschar. Slå en gång på Fordonsskadetabellen för var 25:e km/h som bilen kör.

AVSLUTA BILJAKTEN

En biljakt är över när det ena eller båda fordonen har kraschat, eller när det jagade fordonet kört så långt ifrån det jagande att det aldrig kan hinnas ifatt, eller när endera fordonets förare träffats, eller när parterna kommit överens om att biljakten är avslutad.

FLYGSTRID

Flygstrid är en smula mer abstrakt än biljakter. Vi utgår ifrån att samtliga inblandade flygfarkoster befinner sig i ständig rörelse och hela tiden söker få övertaget över sina motståndare.

Stridsrundan består av två enkla steg — ett slag för Flygstrid och (förutsatt att något vapen kan nå ett mål) ett anfallsslag. När striden utkämpats inleds en ny stridsrunda med ännu ett Flygstridsslag.

Vid stridsrundans början slår båda piloterna 1T20 och lägger sitt färdighetsvärde i Flygfarkoster till resultatet. Detta kallas Flygstridsslaget. Piloten i det snabbare planet lägger +2 till resultatet, +4 om planet är 50% snabbare än motståndarens.

Piloten med det högsta sammanlagda resultatet vinner, och kan välja mellan följande manövrer:

KLÄTTRA. Om du har klättrat befinner du dig därefter ovanför din motståndare, och kan lägga +2 till ditt Flygstridsslag till dess du dyker eller din motståndare har klättrat. Du får dessutom +2 när du skjuter, och din motståndare får –2 på sina undanmanövrer.

SKUGGA. Du glider in bakom din motståndare. Försåvitt denne inte har fasta torn som kan skydda honom bakåt eller torn som kan rotera, kan motståndaren inte skjuta tillbaka. Motståndaren har dessutom –2 på undanmanövrer.

DYKA. Om du befinner dig ovanför din fiende kan du dyka ned mot honom — du går visserligen miste om fördelen av att ligga på högre höjd, men får i denna stridsrunda +4 på att skjuta. Målet har –4 på samtliga undanmanövrer. Du kan bara dyka om du befinner dig ovanför din fiende. Om motståndaren dragit sig ur striden hämtar du automatiskt upp avståndet.

DRA SIG UR STRIDEN. Du drar dig ut ur stridsområdet. Både du och din motståndare har –4 på era anfallsslag. Lyckas du dra dig ur striden två gånger i rad har du kommit undan.

MINSKA AVSTÅND. Om din motståndare har lyckats öka avståndet genom att dra sig ur striden, minskar du det igen.



Han ryste. Flickans mördare var inte ens mänsklig, rösten var djup, genomträngande och mättad med ondska — en röst tillhörande en Mörkrets demon. Flickans dödsskrik ekade än en gång genom rummet. När bandet nådde slutet var till och med Boorman blek som ett lakan. Han hade helt glömt bort hur han såg ut i håret.

«Sinclair snackade alltså i sömnen? Och hennes sista ord — Burning Sky? Vad i Kardinalens namn betyder det?»

Tanner ryste till ännu en gång — han visste vad de betydde. Han hade sett dem i gamla memorandum och hört dem yttras av viskande röster vid hans gamla förbands HK.

«Militärt kodnamn,» sade han, «för fullskaligt militärt anfall mot Imperials Mandat. Fullskaligt, med alla tillgängliga vapen. Sinclair tänker dra oss i krig med Imperial.»

«Men det är ju vansinne — ger vi oss på Imperial kommer den Mörka Legionen att bryta sig ut ur...»

Boorman tystnade.

«Just det,» svarade Tanner, samtidigt som han insåg att något var fel, fruktansvärt fel. Han hörde inte CSS-snutarna prata utanför dörren längre. Han sträckte sig efter Punishern i axelhölstret, samtidigt som han hörde långsamma och tunga steg i trappan utanför. Tanner gissade att Jenny Sues mördare hade återvänt. Så slogs dörren upp av något stort och svart och fruktansvärt. Två polismän med brutna nackar hängde livlösa i dess enorma nävar.

Boorman slet fram sin pistol. Tanner sköt redan för allt han var värd.



INGET PERSONLIGT

«Synd om gamlingen,» tänkte Wade och tittade ned på det avklädda liket. Han hade verkat vara en trevlig gammal stöt. Vänlig, tjänstvillig och ständigt beredd att berätta som sin tid som Arvfurstens stridsman i Venus' djungler. Tja, nu skulle han i alla fall inte tråka ut fler med den berättelsen. Wade hade dödat honom för att få hans kyparuniform. Inget personligt alls.

Han tog en snabb titt i spegeln och rättade till den vita flugan och den midjelånga jackan. Allt satt perfekt. Håret var färgat i exakt rätt svart ton, kontaktlinserna gjorde hans ögon varmt bruna. Han log mot sin spegelbild — ett varmt och vänligt leende, en pålitlig mans leende. Gamlingen hade litat på honom kvällen innan, då Wade drog igång ett samtal i baren — han hade inte så mycket som

AVSTÅND

I flygstrider antar vi att båda sidor försöker hålla sig på lämpligt avstånd för de vapen de har, och därför modifieras inte anfallsslagen på grund av avstånd annat än om den ena parten dragit sig ur striden.

Luftvärnskanoner är konstruerade för att skjuta mot avlägsna mål och har dessutom sikten som kompenserar för avstånd — därför drabbas inte heller de av modifikationer för avstånd.

ATT SKJUTA

När Flygstridsslaget väl klarats av kan båda sidor skjuta med de vapen som bär mot målet. Proceduren består av tre steg: anfallsslag, undanmanöver och skadeslag.

ANFALLSSLAGET. Om din flygfarkost har vapen monterade på flygkroppen slår du för anfall med dessa med medelvärdet av ditt FV i Flygfarkoster och Vapensystem. Skyttar i torn använder sitt FV i Vapensystem. Om fler än ett torn kan skjuta mot ett mål, slås ett anfallsslag för vart och ett av dessa torn. Försvararen får sedan försöka göra en undanmanöver för var träff.

UNDANMANÖVER. Piloten slår — en gång för var träff — medelvärdet av sina FV i Flygfarkoster och Undvika med modifikationer för ovan nämnda manövrer. För vart lyckat slag undgår försvararen en träff.

SKADESLAG. För var träff som går in slås ett slag på Fordonsskadetabellen för att avgöra träffens effekt.

STRIDER MED FLERA PLAN

Om fler än två plan deltar i en flygstrid bör varje plan «paras ihop» med ett fiendeplan. Om den ena sidan är numerärt överlägsen den andra kan «överblivna» plan delta i vilken strid de vill.

Om fler än ett plan är inblandade i en flygstrid slår respektive grupps bäste pilot Flygstridsslaget med en bonus på +2 för varje plan utöver det egna. Samtliga plan i den vinnande pilotens grupp får därefter välja manövrer. Bonusar dessa manövrer medför i nästa runda är individuella. Samtliga plan i en grupp kan skjuta mot sitt mål, förutom om detta mål skuggar den anfallande.

FLERMOTORIGA PLAN

Vissa flygfarkoster har mer än en motor, och tvingas därför inte landa vid resultat 8, «Motorstopp», på Fordonsskadetabellen. Farkostens hastighet reduceras visserligen med 25%, men den kan fortfarande flyga. Nästa gång en motor träffas antas träffen gälla en oskadad motor. När väl farkostens samtliga motorer träffats måste planet nödlanda.

Att manövrera ett flermotorigt plan med en eller fler skadade motorer kräver FV 15+ i Flygfarkoster.

EXEMPEL

(Se avsnittet «Vapen monterade på flygfarkoster» på sidan 19 för uppgifter på vapen och modifieringar.)

En AHZ-24 Blackhawk som erövrats av Bauhaus blir ett lätt byte för en H-17 Mastodon från Capitol. De möts i Flygstrid, och överste Bull i sin H-17 gör sitt Flygstridsslag: 1T20 plus hans FV i Flygfarkoster, 16. Det sammanlagda resultatet blir 29.

Piloten i AHZ-24:an, sergeant Duck, slår sammanlagt 17 och lägger till 2, eftersom hennes helikopter är den snabbaste farkosten. Bull vinner trots detta initiativet och bestämmer sig för att skugga sergeant Duck så att hon inte kan avfyra sin noskanon mot honom. Eftersom han ligger bakom sitt mål och på samma höjd som detta, kan Bull skjuta med såväl H-17:ans nos-, buk- och båda sidotorn. Han slår fyra attackslag med skyttens FV i Vapensystem, som modifieras med +4 eftersom kanonerna är dubbelmonterade. Trots modifikationen lyckas Bull bara få två träffar, och nu måste Duck undvika dessa med medelvärdet av sina FV i Flygfarkoster (12) och Undvika (8). Eftersom Bull skuggar henne modifieras slagen dessutom med -2, så Duck måste lyckas slå 8. Hennes första slag blir 6, det andra 4! Hon lyckades — den här gången.

Eftersom Duck inte har några vapen som kan nå hennes motståndare slås nya Flygstridsslag. Bull vinner igen, och bestämmer sig denna gång för att stiga och därigenom öka chansen till träff.

Bull ligger nu i sin H-17 ovan och bakom målet, och kan nu bara nå det med 2 av sina 5 dubbelmonterade tunga automatkanoner (nos- och buktornen). Som tröst får han +4 för de dubbelmonterade kanonerna och +2 för fördelen av den högre höjden — och naturligtvis träffar han med båda sina vapen! Ducks undanmanövrer modifieras nu med -4 (-2 eftersom hon ligger framför, och -2 för att hon ligger under motståndaren), och båda slagen misslyckas!

Bull slår nu 3T10+6 två gånger (direktträffsskada) och får resultaten 25 och 14. AHZ-24:ans RF om 6 dras bort, men två slag måste ändå göras på Fordonsskadetabellen — det första med 1T10+19 och det andra med 1T10+8. Sergeant Ducks AHZ-24 går in i en otäck spinn, och röken från den svårt skadade helikoptern bildar ett Bauhauskugghjul. Kärvt.



NY UTRUSTNING



GRANATER

Capitols vapenindustri har inte legat på latsidan vad gäller att ta fram nya typer av granater och gaser för användning i megakorporationens krig. Om inget annat anges ger gasmask fullt skydd mot gaserna. Samtliga granater finns dels i handgranatsutförande (kostnaden angiven nedan) och gevärsgranater (kostnaden är 5% av vapnets kostnad).

RÖKGRANATER.

500 KARDINALSMARKER, TILLGÄNGLIGHET B.
Rökgranater är standardutrustning för officerare och underofficerare inom AFC. De utsöndrar stora böljande moln av rök som blockerar sikten inom 10 rutors radie. Röken blockerar siktlinjer och gör det omöjligt att skjuta genom röken med någon pricksäkerhet om man inte är utrustad med någon form av infrarött sikte. Rökgranater används vanligen för att täcka anfall och reträtt över öppen terräng.

TÅRGASGRANATER.

500 KARDINALSMARKER, TILLGÄNGLIGHET C.
Tårgasgranater används framförallt till att kväsa oroligheter, särskilt fängelserevolter. De utsöndrar en gas med SG 15 över ett område om 4 rutor i var riktning från träffpunkten. Den kraftigt kräkningsframkallande gasen framkallar omedelbart illamående och uppkastningar hos de inom träffområdet som misslyckas med sitt slag på Motståndstabellen. De som berörs av tårgas måste lyckas med detta slag var stridsrunda, annars är de oförmögna till andra handlingar än illamående. Effekten varar 10 stridsrundor.

SÖMNGRANATER.

1,000 KARDINALSMARKER, TILLGÄNGLIGHET C.
Sömngranater utsöndrar en luktfri gas som söver de som inandas den. Den som utsätts för gasen måste lyckas med att slå sin FYS mot gasens SG 10 för att klara sig. Gasen täcker samtliga rutor runt träffpunkten. Den som håller andan undgår gasens effekter. Misslyckas motståndsslaget somnar man inom 1T10 stridsrundor.

FOSFORGRANATER.

1,000 KARDINALSMARKER, TILLGÄNGLIGHET D.
Detta fruktansvärda vapen utvecklades av Sherman Arms Corporation, och togs först i bruk av Capitols specialstyrkor i de venusianska stridszonerna. Användandet av dem mot människor är numera förbjudet enligt ett antal av Kartellens militära avtal, men de används fortfarande (officiellt) mot den Mörka Legionen. Naturligtvis går det (inofficiellt) fortfarande att få tag på dem på svarta börsen. Fosforgranater hanteras precis som splittergranater, förutom att målet vid detonation träffas av vit fosfor som fortsätter att brinna till dess att den angripna kroppsdelens KP nått under 0 poäng.

Innan fosforen angriper kroppsdelen äter den sig igenom den eventuella rustning som täcker området. Under de första stridsrundorna rör alltså den skada dessa granater gör endast rustningen, vars rustningsfaktor sänks permanent. När rustningens RF väl nått 0 fortsätter fosforen att bränna sig igenom offrets kläder och vävnad. Ett sätt att förhindra detta är att slita av sig rustningen innan fosforen hunnit igenom den. Det enda sättet att släcka branden är att kväva den med något icke-organiskt material, som sand eller jord. Vatten innehåller syre och gör bara att fosforen brinner än mer intensivt.

Under den första stridsrundan kan fosforen skrapas av exempelvis med en kniv. Detta tar en handling och ett lyckat SMI-slag i anspråk och gör att målet kommer undan med en poängs skada i träffområdet.

SLIME-GRANATER.

1,000 KARDINALSMARKER, TILLGÄNGLIGHET F.
Slime-granaterna är fyllda med Agent Red, ett ämne som ursprungligen var tänkt som avlövningsmedel men vars unika egenskaper upptäcktes av en slump vid den första sammanstötningen med den Mörka Legionen. Agent Red har nämligen en högst märklig effekt på de Odöda Legionärernas cellstruktur. I ungefär 50% av fallen får de varelserna att inom 1T6 stridsrundor lösas upp till protoplasma. Slime-granater får verkan i samtliga rutor runt träffpunkten, och om en Odöd Legionär befinner sig inom detta område måste denna slå 1T20. Blir resultatet 10 eller lägre klarar sig Legionären, blir det 11 eller högre löses den upp inom 1T6 stridsrundor. Legionären kan dock fortsätta att strida som normalt under tiden den löses upp — skulle resultatet av motståndsslaget bli 20 löses Legionären omedelbart upp.

anat att han skulle dö. «Inget personligt alls,» tänkte Wade och släppte ned den ljuddämparförsedda Pirhanan i plastkassen. Gamlingen var bara ett steg på vägen mot ordförande Hos död.

Wade undrade varför Byrån ville ta livet av Ho. Kanske tillhörde Mishimanen Golden Wheel Society, den grupp anti-Capitoliska militarister som ville kasta ut Wades korporation ur Gravetonarkipelagen. Kanske hade han helt enkelt bara förolämpat någon inom Capitols elit. Wade log obekymrat mot sin spegelbild — det var inte lönt att fundera över saken. Tio år som lönnmördare för Byrån hade gett honom ett samvete som vaselin — skulden gled bara av det.

Han tog fram bilden på Ho och studerade den ännu en gång, inpräntade den fete mannens alla knubbiga ansiktslinjer i minnet för att en sista gång försäkra sig om att inga misstag skulle begås. Så gick han snabbt igenom sin plan en sista gång. Som alla bra planer var den enkel.

Ho åt i samma restaurang varenda Helig Dag. Han var svag för mat från Gravetonarkipelagens kök — en svaghet som gjorde honom förutsägbar, och förutsägbarheten gjorde honom till ett lätt mål. Wade skulle helt enkelt kliva in på restaurangen, hävda att gamlingen var sjuk och att han var sjukvikarie utsänd från Vikservice. Ingen skulle kolla hans påstående — på Heliga Dagar var restaurangen alltid full. De skulle bara bli tacksamma över att han



kom. På slaget sju skulle Ho dyka upp åtföljd av de två geishor som egentligen var hans livvakter. Wade skulle gå fram till dem med pistolen dold under servetten, sätta en kula i var flickas huvud och tömma resten av magasinet i Ho. Folk omkring skulle skrika. Det gjorde de alltid. Kalabalik skulle utbryta. Det gjorde det alltid. Wade skulle snabbt försvinna ut i köket och lämna restaurangen genom bakdörren. Ingenting kunde gå fel, det var ett rent rutinjobb. Inget personligt alls.

AMMUNITION

I detta avsnitt presenteras varianter på standardammunition till eldhandvapen. Denna måste köpas i magasin för respektive vapen. Priset anges som en multipel av kostnaden för standardammunitionen, som vanligen är 1% av kostnaden för vapnet. Anges ammunitionens pris alltså som x2, kostar magasinet 2% av vad vapnet kostar.

AP-AMMUNITION

X2 STANDARDPRIS, TILLGÄNGLIGHET C.

Pansarbrytande («Armor piercing», eller AP) ammunition använder sig av en särskild mantling för att kunna penetrera motståndarens rustning. Kulorna har en fruktansvärd genomslagskraft men går vanligen rakt igenom en människokropp. Effekten är den dubbla jämfört med normal ammunition vad gäller att tränga igenom rustning, men gör därefter bara hälften så stor skada.

När AP-ammo används mot fordon läggs 1 till effekten på slag på Fordonsskadetabellen.

Exempel: McBride laddar sin Bolter med AP-ammunition, och skjuter mot en Imperial Blood Beret som bär en tung stridsrustning med RF 8. McBride träffar. Boltern gör i vanliga fall 1T6 skada, 5 rullar upp och AP-ammon dubblar skadan till 10. Rustningen penetreras med 2 poängs skada tillgodo, men dessa halveras nu till 1 poäng — vilket gör att Imperialsoldaten kommer undan med ett hål i rustningen och 1 poängs skada.

HOT BULLETS

X2 STANDARDPRIS, TILLGÄNGLIGHET D.

Hot bullets är ännu en typ av ammunition vars användande mot människor förbjudits i Kartellens krigskonventioner. I kulorna finns en liten laddning vit fosfor, och när kulan väl penetrerat målets vävnad exploderar den och sprider sin dödliga last. Den som träffats av en Hot bullet tar 1 poäng skada per SR i den kroppsdel som träffats till dess han eller hon får läkarvård eller lyckas gräva ut kulan med en kniv. Det sistnämnda är mycket plågsamt (1 poängs skada) och kräver ett lyckat SMI-slag för att lyckas. Slaget modifieras med –4 om man försöker utföra «operationen» på sig själv. Lättantändliga mål som träffas av en Hot bullet löper 50% risk att fatta eld.

Det är lätt att se att någon har träffats av en Hot bullet. Köttet runt såret har smälts och runnit i fruktansvärt förvridna mönster.

SNOWBALLS

STANDARDPRIS, TILLGÄNGLIGHET D.

Snowballs, som tillverkas av Sherman Arms Corporation och är tänkt att användas av lokala polisstyrkor i kravallsituationer, innehåller en blandning av thetapyrenol och somnatine som genast söver de offer som inte lyckas med ett FYS-slag mot giftets SG 10. Snowballs måste få kontakt med målets hud för att få effekt. Giftet kan med viss svårighet ta sig igenom vanliga kläder (på 2T10 SR), men träffar en snowballkula en kroppsdel som täcks av rustning får den ingen som helst effekt.

HARDBALLS

X3 STANDARDPRIS, TILLGÄNGLIGHET F.

Hardballs är ännu en produkt från Sherman Arms Corporation och är tillgänglig endast för Capitols väpnade styrkor. Dessa ihåliga uranpellets träffar sina mål med fruktansvärd kraft och gör dubbel skada på allt de träffar. När ammunitionen används mot fordon lägger den +3 till samtliga slag på Fordonsskadetabellen.

ZONRÖR

X15 STANDARDPRIS, TILLGÄNGLIGHET F.

«Nära skjuter ingen hare» — om man inte har zonrör, ja! Denna härliga ammo exploderar när den kommer inom 10 meter från ett mål. Den ger dig +6 på anfallsslaget, men gör skada som splitterträff istället för direktträff. Om du å andra sidan lyckas slå fram maximal skada för splitterträffen räknas träffen istället som direkt, och du får SLÅ OM skadan som direktträff!

För uppgifter om användande av zonrör i luftvärn hänvisas till avsnittet «Automatkanoner som luftvärn».

AUTOMATKANONER

För enkelhetens skull har vi delat in automatkanoner i lätta respektive tunga akan, där de lätta är de med en eldrörsdiameter om 30 mm eller mindre — de tunga är naturligtvis de autkanoner som är grövre än 30 mm. De namngivna kanoner som beskrivs nedan kan mycket väl tjäna som typexempel på övriga tillverkares och megakorporationers motsvarigheter. Angivelserna gäller högexplosiva zonrör med en spårljussats (som innebär att ammunitionen kan användas nattetid). Barlastad ammunition av betong har varken #TO, SY eller splitterskada.

Samtliga dessa vapen är helautomatiska och fordonsmonterade, vilket gör uppgifter om vikt, längd och styrkekrav överflödiga. Vapnen kan inte laddas om under flygning. De kan drabbas av eldavbrott, men är utrustade med självreparerande mekanismer som lagar sig själva på 2T6 stridsrundor — ingen ska behöva kravla ut på en vinge för att laga dem! (Markbaserade automatkanoner utrustas inte med självreparerande mekanismer, men tar ändå 2T6 stridsrundor att reparera) Avståndet anges för användande i «normal strid» (avstånd är ointressant med flygstridsreglerna ovan).

Om du träffar i en flygstrid drar du målets RF från den framslagna skadan för att få fram modifikationen till slaget med 1T10 på Fordonsskadetabellen.

SHERMAN TRINITY 20 MM LÄTT AUTOMATKANON

RÄCKV	#TO	SY	EV	SPLITTERSKADA	DIREKTTRÄFFSSKADA
2,000	1T4	10	7	1T6+2	2T10+4

AUTOMATKANONER SOM LUFTVÄRN. Bara en idiot skulle använda luftvärn mot fientligt flyg inblandat i luftstrid med den egna sidans flyg. Om du ändå vill försöka

avfyras luftvärnskanoner innan piloterna slår för Flygstrid. Slumpen avgör vilket flygplan du träffar — samtliga plan löper samma risk att träffas!

Anfallet görs med hjälp av skyttens FV i Vapensystem. En träff tvingar målet att antingen omedelbart försöka undvika anfallet — vilket innebär att dess motståndare automatiskt vinner Flygstridsslaget — eller ignorera luftvärnselden och slå sitt slag för Flygstrid och hoppas på det bästa.

Skadan slås fram i två steg, först med 2T6. Resultaten 2 eller 12 innebär direktträff, och skadan slås fram på normalt sätt. Om båda tärningarna visar samma resultat kom skottet nära nog för att utlösa zonröret (men naturligtvis bara om man använt zonrör, och inte då båda tärningar visar resultatet 1, eftersom detta ger summan 2 som var lika med direktträff). Övriga resultat innebär miss.

ANVÄNDANDE AV FLYGBURNA AUTOMATKANONER MOT MARKMÅL. Använd medelvärdet av pilotens FV i Flygfarkoster och Vapensystem för att slå för anfallet. Kulorna missar dock ett mål av människostorlek med 1T20 rutor även om anfallsslaget lyckades — bara en perfekt träff innebär direktträff på målet.

Vid lyckade slag som inte är perfekta träffar behandlas var kula som en granat med dess splitterskada.



BAUFORCE M/40-48 40 MM TUNG AUTOMATKANON

RÄCKV	#TO	SY	EV	SPLITTERSKADA	DIREKTTRÄFFSSKADA
5,000	1T6	20	4	1T6+4	3T10+6

VAPEN MONTERADE PÅ FLYGFARKOSTER

JAKTROBOTAR

Samtliga megakorporationer använder sig av «fire-and-forget»-robotar («skjut-och-glöm») med tre sorters målsökning: värmesökande, radarmålsökande och ljudmålsökande robotar. När de väl avfyrats låser de sig automatiskt på sina respektive mål, men först måste piloten eller skytten ha slagit ett lyckat Vapensystemslag. Samtliga robotar ger dock frikostiga bonusar för att träffa. Vid träff dras målets rustningsfaktor från skadan (anges nedan) för att ge modifikationen på slaget med 1T10 på Fordonsskadetabellen.

En *fjärrstyrd* jaktrobot gör 1T20+10 poäng skada och kräver att den anfallande slår lyckade färdighetsslag i såväl Vapensystem som Flygfarkoster. Resultatet av den anfallandes slag för Flygfarkoster modifieras med den anfallna pilotens halverade FV i Flygfarkoster.

Räckvidd varierar mellan de olika modellerna, men ligger vanligtvis mellan 5.000 och 20.000 meter.

VÄRMESÖKANDE ROBOT. +10 att träffa; 75% chans att luras av facklor; Skada: 20

RADARMÅLSÖKANDE ROBOT. +12 att träffa; 60% chans att luras av remsor; Skada: 24

LJUDMÅLSÖKANDE ROBOT. +17 att träffa; 90% chans att luras av ljudbojar; Skada: 12

INFANTERIETS LUFTVÄRNSROBOTAR

Dessa fungerar som jaktrobotar, men kräver lyckade slag i såväl färdigheten Axelavskjutna vapen som Vapensystem.

TORN

Många flygfarkoster bär sin beväpning monterad i torn. Tornens placering avgör i vilka riktingar vapnen kan avfyras och vad de kan träffa. Automatkanoner monteras i torn ofta i tvillinglavettage, vilket ökar chansen att träffa med +4.

BUKTORN kan avge eld i en 360° båge mot samtliga mål under och på samma höjd som flygfarkosten. De kan inte träffa mål ovanför flygfarkosten.

RYGGTORN kan avge eld i en 360° båge mot samtliga mål ovanför och på samma höjd som flygfarkosten. De kan inte träffa mål under flygfarkosten.

SIDOTORN kan avge eld i en 180° båge mot samtliga mål på samma höjd som flygfarkosten. De kan inte träffa mål under eller ovanför flygfarkosten.

NOSTORN kan avge eld i en 180° båge mot samtliga mål framför flygfarkosten. De kan inte träffa mål som skuggar flygfarkosten.

STJÄRTTORN kan endast träffa mål som skuggar flygfarkosten.

RUSTNINGAR

Till skillnad från många korporationer har Capitol inte varit fegat för att göra sina bästa rustningar tillgängliga för den stora massan. Visserligen hittas de stora köparna bland de privata säkerhetsfirmorna, men vem som helst kan genom Capitols väl utbyggda led av återförsäljare skaffa sig följande rustningar. På senare tid har det till och med varit modernt att ses på gatan iförd designade rustningar — ett modeuttryck som kanske säger mer om våldet i Capitols städer än om modeindustrin.

Alla Capitoltillverkade kroppsrustningar följer samma mönster: två eller fler lager av Impervium Ultraweave, ett syntetiskt och oerhört tåligt material tillverkat av Universal Textiles, mellan vilka lagts lager av Adrax. Det senare är ett skumgummiliknande material som kan absorbera enormt kraftiga stötar och därigenom skyddar bäraren från anslagskraften från de projektiler som inte slår igenom Imperviumlagren. Adraxlagren ger dessutom ett visst skydd vid fall.

DOUGHPITS

Plötsligt föll total tystnad över dem. Minexplosionerna upphörde. Vapnen slutade knattra. Dammet började lägga sig. Anthony Wheeler grep om varbygeln på sin M606 och kikade försiktigt upp ur sitt skyttevärn. Inte minsta rörelse där ute i det torterade landskap man kallade ingenmansland — bara lik, ändlösa mängder taggtråd och kratrar efter de detonerade minorna. Rök ringlade sig upp ur KSP-mynningen. Wheeler gladde sig åt att vapnet fick en chans att kallna, och lät undslippa sig en utdragen suck av lättnad. Han kunde nästan inte tro det — han levde fortfarande.

«Ännu en dag, ännu en spänn,» sade Expendable lakoniskt medan de såg den blodröda solen stiga upp över det röda diset. Wheeler var inte säker, men han tyckte sig kunna se konturerna av Saladins gigantiska och skräckinjagande citadell genom dimman. Att räkna antal gånger han sett citadellet var en hobby Wheeler hade, precis som alla andra soldater i Freedom Brigades. Det här var kanske tionde gången under de två månader som gått sedan han kom hit.

«Girighet och vettlöst våld



— ska det aldrig ta slut?» sade Monk och skakade på huvudet medan han kilade mot dem genom skyttegraven med huvudet sänkt nedanför gravkanten för att undgå eventuell fiendeeld. Monk hade blivit religiös sedan han kommit med i Brigaderna, och stod nu inte en Helig krigare efter i hängivenhet. Enligt ryktena hade Monk hemma i verkligheten varit hallick, utpressare och mördare. Wheeler skakade stilla på huvudet. Många blev fanatiska ute vid Doughpits — inte så underligt med tanke på vad de såg här ute.

«Hörrödu,» väste Expendable, «girighet och vettlöst våld är det som gjort Capitol stort. Jag tänker fan inte stå ut med att nån snackar skit om den capitoliska drömmen i mitt värn!»

Den lille mannen drog tillbaka Survivor-rustningen grå huva och avslöjade sin tatuering. Ordet «Expendable» stod tatuerat i versaler tvärs över hans panna strax under de tre nitar han låtit driva in i pannbenet under sin senaste permission. Expendable var galen, så mycket visste Wheeler — hemma i verkligheten hade han slagit ihjäl en man i ett

HARDBACK

PRIS: 35.000 KARDINALSMARKER. TILLGÄNGLIGHET: B. RF: 5.

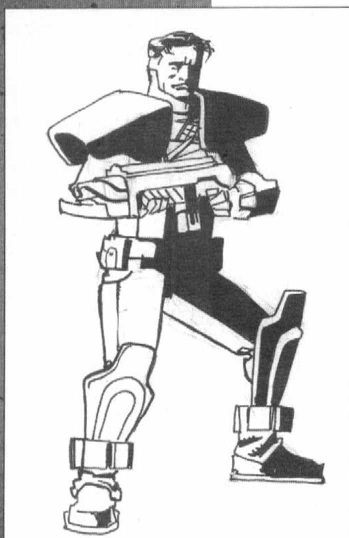
Denna rustning, tillverkad av Hardback Systems, är kanske den vanligast förekommande på megastädernas gator. Den används också av den fruktade Armed Interdiction Police (i folkmun kallade Aporna), Capitols paramilitära kravallpolis. Rustningen utgörs av en tjock väst bestående av sammanfogade Imperviumband, två axelskydd och en keps med ett Imperviumband som skydd mot enstaka skott mot bärarens huvud. Byxor och kängor består även de av vadderat Impervium.

Designerversioner av Hardbackrustningen med företagets logo och vårtsvinssymbol väl synliga är populär bland San Dorados unga och rika.

MILITÄRA RUSTNINGAR

I de flesta militära modeller har rustningens innersta lager klätts med en väv av sensorer som känner av bärarens fysiska status och sänder den avgivna informationen till soldatens dödsbricka. Kommersiella versioner av dessa rustningar säljs vanligen till privata licenserade bevaknings- och säkerhetsföretag, men saknar då de invecklade elektroniska systemen och är därför också mycket billigare. När en kommersiell version av en militär rustning är tillgänglig anges två tillgänglighetsklasser, där den första gäller den civila versionen. Denna kostar cirka 90% av vad den militära versionen betingar.

Double Protection, Inc. har sedan några årtionden kontrakterats av Pyramiden till att förse Capitols väpnade styrkor med rustningar. Företagets produkter är billiga, massproducerade och effektiva, och Tortoise HFMPS-rustningarna har blivit en storfavorit bland många frilansande legoföretag.



HFMPS-93 «TORTOISE MK 1»

PRIS: 40.000 KARDINALSMARKER. TILLGÄNGLIGHET: C OCH D. RF: 6.

Denna är standardrustning för större delen av Capitols infanterienheter. Mk 1 består av tre lager Impervium utfyllda med två lager Adrax. Det vänstra axelskyddet innehåller ett grundläggande men omfattande medikit med smärtstillande medel, koagulantspray, chockhävande preparat, stimulantia och annat nyttigt. I högra axelskyddet finns utrymme för extra magasin.

HFMPS-94 «TORTOISE MK 2»

PRIS: 65.000 KARDINALSMARKER. TILLGÄNGLIGHET: F. RF: 9.

Detta är en uppgraderad version av basmodellen som bara ges till Capitols elitfältförband. Det innehåller detsamma som grundmodellen med följande modifikationer:

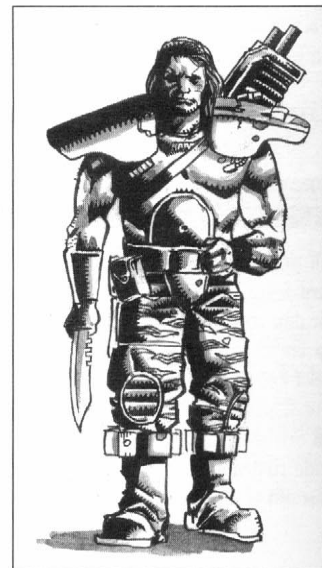
- Medikitet har ersatts av en serie autoinjektorer med livsuppehållande droger och motmedel mot diverse gifter. Autoinjektorerna har länkats till rustningens sensorväv och injicerar automatiskt (om detta inte manuellt förhindras) den optimala kombinationen och mängden av droger för att hålla bäraren i fysisk toppkondition. Om resultatet av 1T20 blir 10 eller lägre kan bäraren ignorera effekterna av de gifter han eller hon utsätts för. På samma sätt kan bäraren även ignorera effekten av att någon kroppsdels KP reduceras till negativt värde. Detta slag måste slås var stridsrunda till dess bäraren fått sjukhusvård.
- Rustningen är värmeisolerad, och samtliga blottade ytor har behandlats med eldavstötande kemikalier. Detta gör det möjligt för bäraren att utsätta sig till och med för eldkvastarna från en Hindeberger Incinerator — om än bara för en kort tid. Speltekniskt innebär detta att en rollperson iförd Mk 2 som med 1T20 slår 15 eller lägre kan ignorera verkan av samtliga vapen av eldkastartyp. Så snart slaget misslyckas har kemikalierna nötts bort och rustningen måste på nytt ytbehandlas för att åter kunna ge samma skydd.
- Adraxlagren innehåller dessutom ett självförslutande inre lager som innebär en klar förbättring av rustningens livslängd.
- Mk 2 gör bruk av den senaste Impervium 2 teknologin, vilken innebär att rustningen är 30% lättare än Mk 1 — samtidigt som den erbjuder 50% bättre skydd på vissa utsatta områden. Naturligtvis gör detta inte prislappen snyggare. Mk 2 rustningarna är *inte* tillgängliga för den stora massan.
- Version Mk 2B av Tortoise-rustningen levereras med en helt försluten hjälm som ger ett skydd liknande Survivor-rustningens (se nedan) mot kemiska och bakteriologiska attacker. Förutom detta förnämliga skydd finns naturligtvis även i Mk 2B ett autoinjektorsystem som sätts igång då rustningen penetrerats. Rustningens självförslutande system innebär dessutom att rustningen räknas som penetrerad endast under den stridsrunda då bäraren skadades — därefter är den åter fullt försluten. Version 2B kostar 15.000 Kardinalsmarker mer än standardversionen av Mk 2.

I strid bär större delen av rustningen kamouflage i mönster som avpassats särskilt för terrängen i stridsområdet. Förutom rustningen bär officerare hjälmar med färgade glasvisir där deras stridsdisplay projiceras. Soldaterna bär pannband av Impervium.

AJHMPS 12 «PANTHER»

PRIS: 40.000 KARDINALSMARKER. TILLGÄNGLIGHET: B OCH F. RF: 6 PÅ SKYDDADE OMRÅDEN.

Panther-rustningen är en avancerad lättviktsrustning designad för användning i de venusianska stridszonernas djungelområden och i Gravetonarkipelagen. Konventionella rustningar är i princip värdelösa i dessa områden, eftersom den tryckande hettan och höga luftfuktigheten kan leda till solsting och uttorkning.



I konventionella rustningar kan dessutom obehagliga svampinfektioner slå rot i områden där svett samlas — och dessa svampinfektioner kan i sin tur leda till parasitangrepp och så småningom döden.

Panther-rustningen har designats för att vara så öppen och sval som möjligt, samt att ge bäraren största möj-

liga rörelsefrihet. Det sistnämnda är en särskilt viktig detalj i områden med svårforcerad undervegetation och oländig terräng där det kan bli fråga om en hel del klättrande.

Panther-rustningar består vanligtvis av enkla kroppsrustningar som täcker bröstkorg och mage. I axelskydden finns fack för diverse utrustning, och i de tjocka, knälånga och vattentäta stövlarna som är så välkomna när det blir dags att vada genom träskmarker finns en skida för en machete eller kommandokniv. Rustningen kompletteras med knäskydd som kommer väl till pass vid bergsklättring såväl som fall. Armar och lår lämnas vanligtvis utan skydd, vilket innebär att det är 50% chans att ett skott träffar den oskyddade delen av ett ben.

Rustningen är den klart mest använda bland Free Marines, och eftersom det är en djungelrustning går kamouflagemönstret vanligtvis i grönt och svart.

ADMPS 4 «SURVIVOR»

PRIS: 200.000 KARDINALSMARKER. TILLGÄNGLIGHET: F. RF: 6.

Freedom Brigade-versionen: Pris: 50.000 Kardinalsmarker. Tillgänglighet: C. RF: 5.

Survivor-rustningen används av de enheter som opererar i Rust Deserts och i Mars' Doughpits. Den har gjorts självförslutande och skyddar mot samtliga kända former av bakteriologisk och kemisk krigföring, och inbegriper ett invecklat system av filter och återvinningsmekanismer som gör det möjligt att överleva tio dagar på sina återvunna slaggprodukter. I rustningen finns en integrerad gasmask som dessutom återvinner den fukt man förlorar med utandningsluften. Survivor-rustningen är sannerligen inte behaglig att bära — men den är effektiv.

Survivor-rustningen är lättare än konventionella Capitol-rustningar och erbjuder något sämre skydd. Så länge den inte penetrerats erbjuder Survivor fullständigt skydd mot alla slags bakteriologiska och kemiska attacker. Rustningen har penetrerats då bäraren får en skada, men flertalet Survivor-rustningar är självförslutande och räknas som penetrerade endast under den stridsrunda då bäraren skadades.

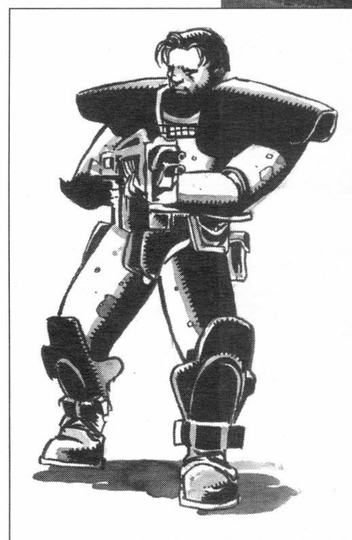
I denna fullständiga kroppsrustning ingår ett tjockt bröstskydd och tunga stövlar med knäskydd. Återanvändningssystemet sitter monterat på dräktens rygg som en liten syrgastub för dykare, och två slangar löper från tuben till bärarens ansiktsmask. I Survivorn ingår en odelad huva som då bäraren dragit den över huvudet erbjuder en fullständigt försluten och självförsörjande miljö inuti dräkten. Rustningar som används i Rust Deserts bär kamouflagemönster i rött och svart, där rött är den dominerande färgen, Doughpit-rustningarnas mönster går i rött, svart och grönt där svart är den dominerande färgen.

En billigare version är standardrustning för soldaterna i Freedom Brigades. Rustningen erbjuder fortfarande utmärkt skydd mot kemiska och bakteriologiska attacker, men saknar återanvinningsfunktionerna. Olyckligtvis är den inte heller självförslutande. När rustningen en gång penetrerats måste den repareras för hand för att åter förslutas. Reparationen tar 1T6 stridsrundor och kan endast utföras med det särskilda fältreparationskit som vanligtvis medföljer rustningen.

USMBS 73 «SEA DEVIL»

PRIS: 60.000 KARDINALSMARKER. TILLGÄNGLIGHET: F. RF: 6.

Sea Devil-rustningar används av attackdykarenheterna inom Venusian Naval Rangers. Den liknar Tortoise Mk 1, förutom i det att hjälmen är helt försluten och att en integrerad syrgastub byggts in i bakdelen av rustningens harnesk. Infällbara och rakbladsvassa fenor skjuter ut från armskydden, och simfenor kan skjutas ut ur rustningens stövlar. Sea Devil bärs ovanpå en tunn men vattentät och värmeisolerande kroppsstrumpa. Syrgasen räcker till 30 minuters konstant användning — för längre perioder krävs extratankar.



Den inbyggda syrgastuben är ansluten till bärarens ansiktsmask. En liten men kraftig strålkastare — som kontrolleras via en tungstyrd omkopplare — har byggts in i hjälmens överdel. Rustningen kan bära i princip vilket kamouflagemönster som helst, från helt svart för nattliga räder till vitaste vitt för arktiska enheter som Polaris Tridents.

ROCKET PACK

PRIS: 50.000 KARDINALSMARKER. TILLGÄNGLIGHET: F.

Detta är ett ytterst farligt och kraftfullt hjälpmedel som används av vissa av Capitols specialstyrkor och luftlandsättningsenheter — en ryggburen raketmotor som gör det möjligt för bäraren att under upp till 15 minuter flyga i hastigheter upp till 320 km/h. Jetströmmen skjuts ut genom ett riktbart munstycke, och med hjälp av handledsmonterade styrenheter samt genom att luta kroppen som en drakflygare kan bäraren flyga i önskad riktning. Vissa luftlandsättningsenheter använder dessa rocket packs istället för fallskärmar, och väntar då till i sista sekunden innan de drar igång dem för att med skräckinjagande hastighet svepa ned över fiendens ställningar.

Under flygning görs alla försök till undanmanövrer med hjälp av färdigheten Rocket pack. Vid fummel måste man omedelbart slå om, och lyckas inte heller detta slag har man förlorat kontrollen över sitt rocket pack. Förlorar man kontrollen på upp till 70 meters höjd kraschlandar man och tar 1T10 skada i var kroppsdel (rustningar räknas inte). Slår man fummel även i detta andra slag fattar ens rocket pack eld, och man får 1T10 eldskada i bröst och huvud (rustning räknas) för att sedan krascha på det sätt som angetts ovan.

Vid användande av rocket pack på taktisk karta förflyttar man sig upp till 40 rutor per stridsrunda och kan passera samtliga hinder. Används ett rocket pack på begränsade utrymmen, som exempelvis inomhus, måste man slå färdighetsslaget för var rörelsehandling. Misslyckat slag innebär krasch, fummel får till följd att ens rocket pack exploderar i kraschen.



krogslagsmål eftersom mannen vägrat gå med på att Pizzaworld gjorde de bästa pizzorna. Här passade han med andra ord perfekt. Wheeler studerade sina två kamrater och funderade över vem av dem han helst skulle vilja likna, och kom snart på svaret: ingendera.

Galenskap och religion var bara två av de val som stod till buds för folket i Brigaderna. Omedvetet kände han på ärret på armen där de injicerat motgiftet varje månad. Sex dagar kvar, sade han sig. Wheeler levde i ständig fruktan för att någon malaj någonstans skulle begå något misstag och skicka motgiftet en dag för sent, så att det kom fram till en postering fylld av lik.

«Ångra era synder,» sade Monk. «Bara de som skyddas av Kardinalens välsignade ljus kan överleva detta helvete. Ångra era synder eller gå ett fruktansvärt slut till mötes.»

Monk sade alltid så. Det tillhörde deras ritual efter en strid — ännu ett sätt att påminna sig själva om att de fortfarande faktiskt levde.

«Det sa morsan alltid att jag skulle,» sade Expendable med ett flin. «Det verkar som om hon hade jävligt rätt.»

«Tydligen,» tänkte Wheeler, och såg framför sig den ändlösa ström av levande döda som stapplat fram mot dem genom



natten. De första leden hade helt enkelt klivit rakt ut i minfältet och utlöst laddningarna så att de bakom dem kom igenom. Under nätter som den igår var det svårt att tro att det någonsin skulle komma en morgondag.

«Vi kommer förmodligen att gå fruktansvärda slut till mötes, allihop — som alla de andra « tänkte han. Han nämnde inte deras namn ens i tanken, ville inte frammana deras andar. Han var väl medveten om att det var ren och skär vidskepelse, men längs den del av Linjen de bemannade — med sina sextioprocentiga förluster — blev man vidskeplig på fem röda.

Wheeler öppnade utrymmet i sitt vänstra axelskydd och drog fram sin sista cigarett. Enligt förordningarna skulle han ha sitt medikit där, men förordningarna var rena skämtet. Här ute hade man inte sett röken av ett medikit på en månad.

«De kommer att ta livet av dig,» sade Monk.

Wheeler stirrade först förbluffat på honom, men brast snart ut i gapskratt. Här stod de mitt ute i det största slakthuset i mänsklighetens historia — och Monk bekymrade sig för att han skulle dö i lungcancer! Plötsligt skrattade de alla hejdlöst, spänningen släppte och tårar strömmade nedför kinderna.

«Upp och hoppa, era kräk!» Sergeant Weins bistra röst lät avlägsen över comm-länken. «Vi har fått sällskap — verkar som det stora anfallet vi väntat ett tag.»

Wheeler vräkte ett nytt mag i sin M606 och stirrade ut i dunklet. Visst, långt där ute

ATT SPELA EN CAPITOLFIGUR

De flesta capitolier är lojala gentemot sin organisation och dess ideal, vilket innebär att de också har ett antal gemensamma karaktärsdrag. Nedan följer ett antal rollspelstips för dig som spelar en Capitolfigur.

Alla capitolier är naturligtvis inte perfekta. Det är långtifrån alla som beter sig på det sätt megakorporationen anser vara det korrekta, men även de som sätter sig upp emot sin korporation är medvetna om dessa seder och regler och revolterar mot just dessa. På sätt och vis kan den capitoliska drömmen liknas vid en samling religiösa trossatser som lärs ut till medborgarna i deras tidigaste barndom. Senare i livet kan man visserligen komma att motsätta sig dessa tankar, men de har trots allt format ens personlighet och ens sätt att tänka. Detta kan vara något att tänka på när du spelar en Capitolfigur — en gång i tiden tillhörde även de cyniska de troendes skara. Skälet till deras cynism är ju att de tror sig ha sett bevis på att drömmen slagits i spillror.

IDEALISM

De flesta capitolier försöker vara idealister, de försöker tro på sitt demokratiska system och att korporationens sätt att leva är det bästa av alla. De har från födseln fostrats till att vara toleranta, samarbetsvilliga och hederliga.

Capitolmedborgarnas idealism innebär dock inte att de är lättrogna eller dumma. De är alltför väl medvetna om bristerna i systemet, men flertalet hoppas att saker och ting kommer att förbättras med tiden, lite god vilja och allas tilltro till den demokratiska processen. Under senare år har denna tro skakats i sina grundvalar av närvaron av den Mörka Legionen, den ständigt ökande och allt mer våldsamma brottsligheten och de allt fler fall av korruption och maktfullkomlighet som kommit till allmänhetens kännedom.

Personer som tillhör eller har tillhört Capitols väpnade styrkor är ofta särskilt patriotiska, och har under sitt yrkesutövande varit ständigt beredda att offra sina liv för Capitol och dess medborgare. Detta kan göra att de verkar arroganta och självgoda.

SJÄLVFÖRVERKLIGANDE

Capitols medborgare uppfostras till att tro att var man är sin egen lyckas smed — om man bara lägger ned tillräckligt mycket arbete på något lyckas man. Detta innebär att de för dessa mörka tider är ovanligt optimistiska i sin framtidssyn och har en «allt är möjligt» attityd. När läget kärvar till sig är det mer troligt att en capitolier kavlar upp ärmarna och hugger i än att börja gnälla om hur motigt allt är.

Utanförstående uppfattar ofta capitolier som helt besatta av pengar, berömmelse och framgång — och det har de rätt i. Capitolsamhället saknar i princip allt vad de övriga megakorporationerna har av klass- eller klantillhörighet. Den Capitolmedborgare som vill sätta sitt bomärke på omgivningen har all möjlighet i världen att lyckas, men vanligtvis endast genom att göra sig ett namn eller en större förmögenhet — eller bådadera.

Capitolmedborgaren antingen beundrar eller är avundsjuk på de rika och berömda, så det är inte så underligt att det för flertalet capitolier är ett livsmål att bli just rik och berömd.

LAGANDA

Capitoliern arbetar vanligen bäst som en del av grupp, och självuppoffrandet för gruppens bästa är också en viktig del av megakorporationens sociala kultur. Naturligtvis kan det uppstå konflikter mellan detta ideal och tanken på den egna framgången, men i det långa loppet förblir de flesta capitolier gruppgemenskapen trogna.

Detta innebär dock inte alls att det bland Capitols medborgare inte finns ensamvargar eller självviska personer — det innebär bara att sådana människor ses som asociala element.

ÄRKETYPER

Följande ärketyper kan ge några riktlinjer vad gäller att rollspela äventyr med Capitolfigurer. Naturligtvis är dessa inte att betrakta som absoluta sanningar, och du ska känna dig helt och hållet fri att gå utanför de ramar som här anges — du kan modifiera eller till och med spegelvända dem. Figuren du spelar är ju när allt kommer omkring din, och Capitol är en stor korporation med plats för alla slags personligheter.

ÄRRAD STRIDIS

Capitols enorma krigsmaskin har producerat ett stort antal krigsveteraner, och du är en av de många som hunnit skaffa dig ett stort antal stridsfärdigheter under otaliga strider.

Döden som sådan skrämmer dig inte, men efter att ha sett kamrater dö omkring dig har du härdats och du hyser ett lätt förakt mot de av dina med-Capitolier som inte har gått igenom det du gått igenom. Du tycker särskilt illa om politiker som predikar fred men kommer springande till militären så snart ett externt hot dyker upp. Trots din förhärdade och föraktfulla attityd är du dock i grund och botten en idealist som är beredd att gå i döden för Capitol om detta åter skulle krävas av dig. Du är mer patriotisk men mindre tolerant än dina med-

Capitolier, och tar minsta chans att stolt framhålla Capitols överlägsenhet över alla andra samhällen.

CYNISK VETERAN

Precis som den ärrade stridisen har du varit med om otaliga slag på otaliga slagfält och krogar, men någonstans på vägen förlorade du tron på det du kämpade för. Kanske dog en del av din idealism med var kamrat som föll vid din sida — kanske dog alltför många av dem på grund av inkompetens från befälens sida. Kanske har du till och med bevittnat några av de fruktansvärda illdåd som också Capitolsoldater begått. Oavsett vilka skälen än kan vara är du misstänksam mot myndigheter och individer i chefsställningar, och är snar till att ifrågasätta order och att håna dina mer skjutglada och okomplicerat patriotiska kamrater.

PENSIONERAD HJÄLTE

Du var på din tid en «good guy», en av de många tystlåtna som gjorde sitt jobb och gjorde det bra. Folk respekterade dig. Skurkar fruktade dig. Du var hängiven, belönades med utmärkelser för tapperhet och fortsatte att sköta ditt jobb. Nu har du lämnat allt det där bakom dig och har slagit dig till ro för att tillsammans med din familj njuta av livet i den där lugna lilla staden du alltid drömt om att flytta tillbaka till.

Men nu har någonting hänt. Ett av dina barn har kidnappats, din bäste vän har omkommit under mystiska omständigheter, ligan du en gång satte i fängelse har rymt och är ute efter dig. Det är dags att ta fram vapnet en sista gång och göra det som måste göras på det sätt du alltid gjort det: tyst, lugnt och obevekligt.

DESILLUSIONERAD LAGENS MAN

Du kan ha varit en allmän åklagare eller en ärlig snut som inte kunde hålla tyst när du såg korruptionen breda ut sig. Din ärlighet kostade dig inte bara jobbet, utan dessutom familj och vänner och du är nu en cynisk enstöring på ett enmanskorståg mot allt vad drägg heter. Du vet att systemet är ruttet och att man inte når ända fram med lagliga metoder — men du har inga samvetsbetänkligheter över att av och till ta lagen i egna händer.

Du är trots din besatthet en utbildad lagens man med goda färdigheter som utredare och kunskaper i juridik och om eldhandvapen.

RIDDARE I FLÄCKAD RUSTNING

Främlingar ser dig som en typisk privatdetektiv: en smutsig typ som gör ett smutsigt jobb, och du gör ditt bästa för att upprätthålla skenet eftersom det underlättar ditt arbete. Du är en cynisk besserwisser som av andra ses som en lätt omoralisk typ — men där har de fel. På något märkligt sätt har du i denna grymma värld lyckats undgå att svika dina ideal. Du rör dig bland drägg, men utan att bli en av dem. Du har din personliga hederskodex, och den följer du i ditt dagliga liv. Du kan inte mutas, hotas eller på annat sätt tvingas göra avkall på vad du anser vara rätt och riktigt. Du gör ditt bästa för att skydda de oskyldiga och se till att de skyldiga straffas. Dina klienter ljuger för dig, du får stryk av torpeder och motarbetas av halvskumma eller bara ogina snutar — strunt samma. Till syvende og sidst är det enda som betyder något det att du faktiskt har gjort ditt jobb.

VILD SNUT

Du är en av de där egensinniga snutarna som ständigt frångår reglementet och ständigt får ta stryk för det, men efter att dag ut och dag in ha sett skyldiga gömma sig bakom lagparagrafer medan oskyldiga kommer i kläm har du fått nog. Du upprätthåller lagen som du anser att den ska upprätthållas, utan tjafs. Dina överordnade hatar dig och dina kollegor är övertygade om att du har en skruv lös. Alla vet att det bara är en tidsfråga innan du går för långt och hamnar på bårhuset eller i Freedom Brigades — men till dess står man ut med dig.

KORRUMPERAD TJÄNSTEMAN/POLITIKER

Visst, du tar en och annan muta — men vem gör inte det? Inte är det väl ditt fel att du råkar känna en och annan individ som har sina passfoton i någon Byrås kartotek? Skulle du kanske ha nått din nuvarande position om du inte hade gjort bruk av dina kontakter? Nej, just det — någon annan hade gjort det istället. Det finns ju ingen anledning att ta pratet om ditt ämbete som ett hedersuppdrag *så* blodigt — det är något man säger i middagstal som nollorna kan få tro på. Jovisst trodde du själv på allt det där snacket en gång i tiden, men det var innan du fick upp ögonen för hur alltihop egentligen ligger till. Nu får var och en klara sig själv, grabben.

Fast ibland gnager tvivlen i djupet av din själ, och du frågar dig om det verkligen var värt det. Ibland spricker till och med din cyniska fasad upp inför de motbjudande förhållanden och sanningar du bevittnar bak de äppelkindat demokratiska kulisserna. En dag inträffar kanske något som tvingar dig att en gång för alla ta ställning mot det du har blivit. Kanske, kanske inte.

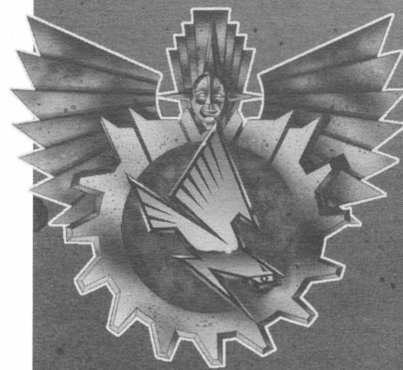
Bristande moral innebär dock inte att saknar färdigheter i politiska sammanhang, tvärtom. Du ser bra ut, har utmärkta sociala färdigheter och vet att uppskatta de belöningar livet gett dig. Under din långa klättring mot toppen lärde du dig dessutom att göra dig av med dem som försökte snuva dig på konfekten. Vad är det för fel på det — gör det mot dem innan de gör det mot dig, annars är det kört. Eller hur?

ÄSSET

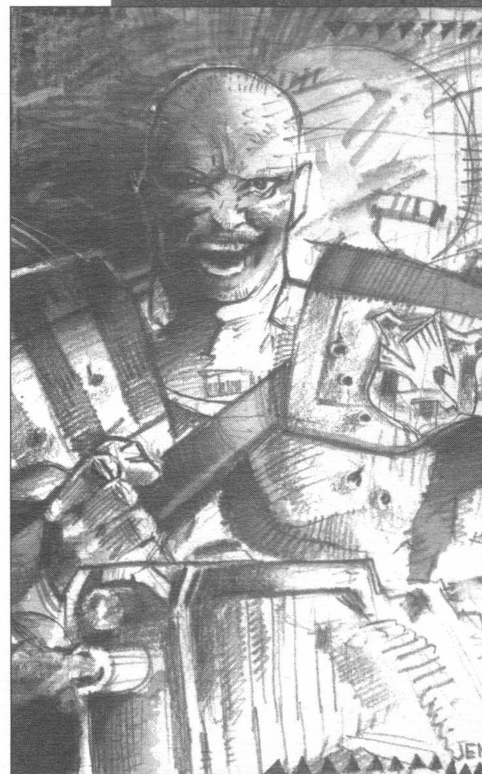
Du är den bäste, och du är väl medveten om det. Du kan vara advokat, stridspilot eller musiker, men det är oviktigt. Det intressanta är att du är bäst, och att du ständigt måste bevisa det för din omvärld — men en sak i taget. Först och främst måste man se cool ut, och det är också därför du har de där solbrickorna.

Är de på? Då är det affärer som gäller. Håll utkik efter en möjlighet att bevisa för omvärlden hur enastående bra du är. Strunta i att de där äldre typerna mumlar om att du bara är en spoling — de fattar ju ändå ingenting. Strunta i att de där borta kallar dig ärelysten — de är bara avundsjuka. Att folk anser dig vara ett arrogant svin är ingenting som stör dig. De tycker ju ändå att du är attraktiv eftersom du är så snygg och självsäker, eller hur?

Du är ett geni och ett underbarn inom ditt Expertisområde. Lägg flertalet av dina tillval på färdigheter inom detta — inom övriga områden har du massor att lära.



rörde sig missformade skepnader över den torterade jorden. Långsamt marscherade de fram, långsamt och oemotståndligt som en armé av



myror. I spetsen för alla dessa styggelser syntes en större skepnad med ett trehornat huvud och en mantel som fladdrade i vinden. Wheeler tog noggrant sikte på den och öppnade eld. Längs hela den yttre försvarslinjen gjorde andra detsamma.

«Jävlar, vad jag gillar armén!» hörde han Expendable vråla. Wheeler log för sig själv. Han gillade folk med sinne för ironi.



FIXAREN

Meyer vräkte ilsket på luren och såg sig om i sitt lyxinredda kontor. Han glodde på fotografiet av President Colding och Capitolörnen som låg som tyngd ovanpå högen av dokument på hans skrivbord. Han var väl medveten om sin position och var inte van att tilltalas så som Irving-Jorgensen hade tilltalat honom. «Skitskalle,» tänkte han, «jag ska nog fixa dig endera dagen.» Hans rena anletsdrag förvreds i en så ilsken grimas att de som röstat fram honom till posten som San Dorados borgmästare inte skulle ha känt igen honom.

«Lugn, » sade han sig själv. «Lös det omedelbara problemet, red ut det hela. Fixar du det här är Irving-Jorgensen skyldig dig en fet gentjänst.» Han tvingade sig att le. Tanken på att en av Capitols styrelsemedlemmar skulle vara skyldig honom en gentjänst gjorde mycket för att lugna honom, och när han tryckte ned knapparna på telefonen var han åter sitt kontrollerade och lugna jag igen. «Koppla mig till polischef Dos Santos,» beordrade han den vackra sekreterare vars ansikte fyllde den brun-vita bildrutan.

«Genast, sir,» svarade hon.

Ett ögonblick senare flimrade bilden till och Dos Santos' magra och hårda ansikte fyllde femtums-skärmen. Meyer fällde ned förstoringsplattan och den suddiga, sepia-bruna bilden breddades. «Snygg kostym, Joseph,» sade Meyer och blixtrade omedvetet av sitt mest professionella leende rakt in i den brummande kameran. Han njöt av polischefens rysning. Dos Santos hade inte uppnått sin nuvarande position utan att förstå att borgmästaren inte ringde upp honom för att ge

MARS: EN TURISTGUIDE

Mars är megakorporationen Capitols hjärta. Det är i dess rostöknar man hittar större delen av dess affärsintressen, och det är här man hittar den enorma staden San Dorado och de mindre — men fortfarande stora — städer som Pionjärerna grundlade. På Mars finns också de gruvor och smältverk som haft och har så stor betydelse för Capitols välstånd, och här finns gigantiska industrianläggningar och Freedom Lands ändlösa rancher. På Mars finns dessutom de mäktiga filmstudior som är grundvalen för megakorporationens dominerande ställning inom mediaindustrin.

Mars är den värld som skapades av Pionjärerna, och som i sin tur skapade dem. Vart man än vänder sig kan man här se tecken på Capitols ingenjörskonst och nybyggaranda. Ett vidsträckt nät av bevattningskanaler sträcker sig från de arktiska områdenas isvidder till Freedom Lands jordbruksdistrikt. Den transmasianska järnvägens stålgördel omfamnar planeten och förbinder Valley Forges monstruösa smältverk med Hopes rancher och den myllrande megastaden San Dorado.

Detta är den Nya Utbygdens värld där otaliga grupper av pilgrimer och rebeller grundlade samhällen där de drömde om frihet och ett bättre liv. Under dess rödskimrande himmel och på dess ändlösa rostöknar utvecklade Capitol sin doktrin om luftherravälde och pansarstrid.

Men inte ens planeten Mars och det mäktiga Capitol är immuna mot den Mörka Legionens pestsmitta. Som en cancersvulst på världens hjärta växer sig de Mörka Apostlarnas makt allt större. Saladins citadell reser sig aom en kutryggig jätte över de ökända Doughpits, ett av Mörkrets allra starkaste fästen i vårt solsystem. Från denna besudlade plats utgår den Mörka Legionens massiva anfall mot megakorporationens territorier. Inte ens Mars' himmel, under vilken Capitol förut var oomtvistad herre, har gått fri — Phobos och Deimos, Mars' månar, har ärrats av galenskapens och ondskans stigmata.

För tillfället hålls dock ondskan tillbaka och under viss kontroll. Den vidsträckta cirkel av befästningar som går under namnet McCraiglinjen innesluter det kontaminerade området och Capitols soldater står ständigt stridsberedda. Nattetid lyses himlen upp av eldskenet då Capitol Air Forces bombare vräker ned tusentals ton högexplosiva bomber över fiendehorderna. Kors och tvärs över det torterade landskap som fyllts av bombkratrar böljar bittra strider mllan Freedom Brigades och Saladins Legionärer. I tunnlar och skyttegravar kämpar desperata soldater för att hålla tillbaka den Mörka Legionens svarta flodvåg. På denna fruktansvärda plats föds hjältar.

Detta är sålunda Mars — en värld skapad av människohand, hemsökt av krig. Det urgamla och upplysta Capitols hem, störst bland megakorporationer.

SAN DORADO

San Dorado är Mars' största och näst efter Luna solsystemets största stad. Den utgör en knutpunkt på den transmarsianska järnvägen och förser Kittyhawk Skyport och Capitols kunder på andra planeter med en ändlös ström av varor. Det är här, i skuggan av den enorma Frihetsstatyn, som megakorporationens styrelse träffas för att föra Capitols myllrande miljarder mot framtiden. Från den massiva och befästa byggnad som går under namnet Pyramiden sänder AFC:s överbefälhavare en strid ström av order till den mäktigaste militära maskin mänskligheten skådat. Från de elva stjärnskrapor som inhyser vars ett Generaldepartement utgår instruktioner angående de miljontals affärer som tillsammans utgör Capitols vidsträckta finansimperium.

Kommers och affärer är San Dorados livsblod. Miljoner och åter miljoner strömmar längs järnvägarnas stålskenor till staden i jakt på ett bättre liv, i jakt på det tillfälle ska förändra deras tillvaro. Var och en — från gaturförsäljaren nere på hörnet som säljer handrullade cigaretter av tobak från fimpar han hittat i rännstenen, till den fläckfritt klädda kvinnan på posten som Universal Motors styrelseordförande — alla är helt uppslukade av tanken på att tjäna en Dollar.

Stadens gator är fyllda av bilar som spottats fram ur Capitols fabriker. Ovan dem löper som en silvertråd mellan de hundratals våningar höga stjärnskraporna det monorailsystem som var dag för miljontals människor till sina arbeten. Flygfarkoster ligger ankrade vid dockningstorn och polisens autogyros och helikoptrar patrullerar luftrummet.

Överallt myllrar folk omkring, och oväsendet är öronbedövande. Gatuförsäljare skriker, motorer vrålar. Sirener tjuter och tiotals miljoner röster ropar på uppmärksamhet.

Nattetid glittrar stjärnskraporna som juveler medan enorma sökarljus sveper över skyn och lyser upp stadens tusentals högresta statyer och monument. Parker och fontäner, boulevarder och blomsterfyllda rondeller



pryder staden. Enorma elektroniska anslagstavlor blinkar ut sina förföriska reklambudskap från Capitols alla tusentals dotterföretag, och till och med den minsta bar lockar kunder till sig med glittrande neon. En berömd besökare kallade San Dorado för «Ljusets och Busets stad», och hon kom sanningen nära.

Men även en Ljusets stad har sin mörka baksida. I Gamla stan, det nätverk av tunnlar som blivit kvar sedan Pionjärernas dagar, ligger en myllrande marknadsplats där samtliga mänskliga lustar kan stillas för en summa pengar. De ansedda börsmarknaderna på Commercial Street har fläckats av skandaler, och efter mörkrets inbrott vågar sig varken hederliga medborgare eller poliser ut i Områdets vidsträckta slum. Den organiserade brottslighetens tentakler har nått också till de högsta nivåerna inom Capitols styrelse, och det sägs att man till och med här i megakorporationens mäktiga hjärta kan hitta kätterska fläckar.

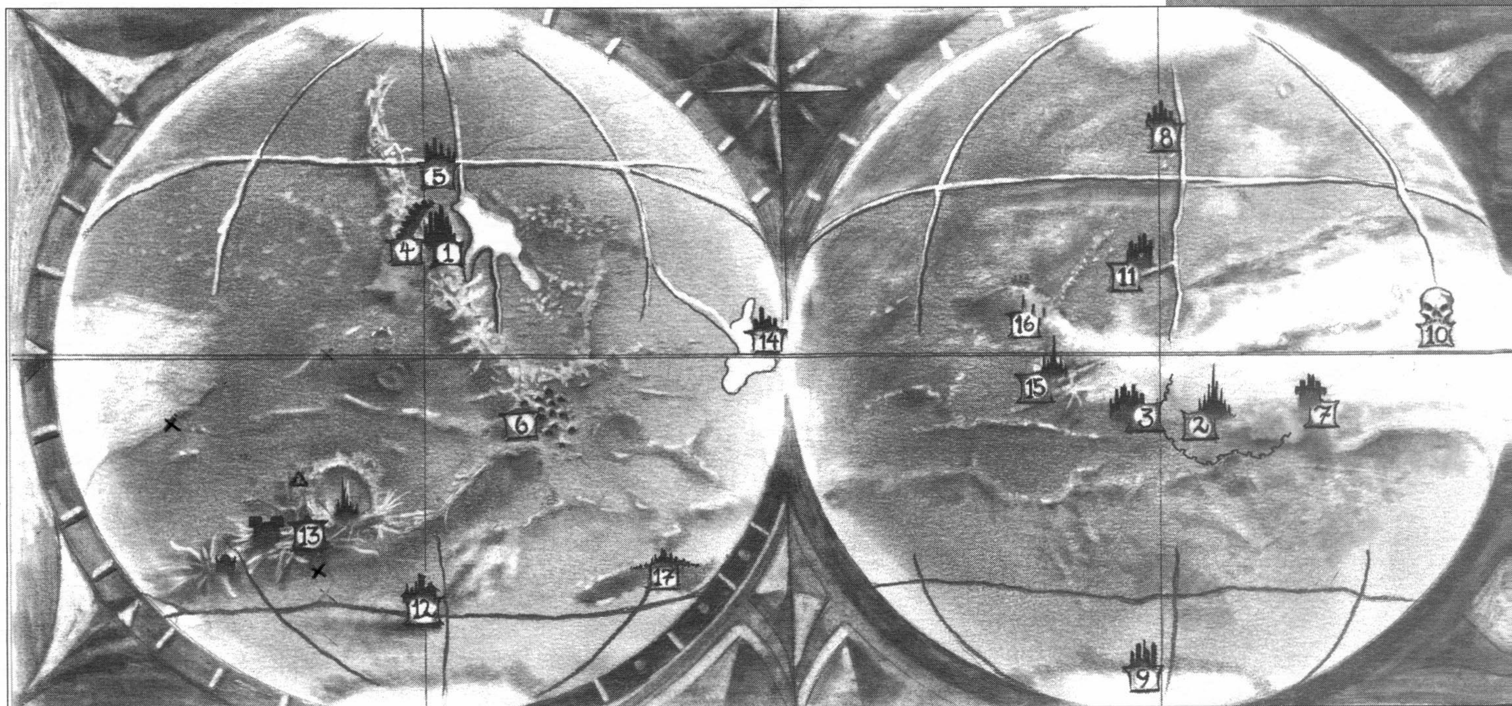
SAKER EN BESÖKARE BÖR VETA

Enligt Capitolian Charter är var mans rätt att bära vapen detsamma som var mans rätt till personlig frihet. Capitols samtliga medborgare har rätt att bära samt använda



MARS

1 San Dorado
2 Saladins citadell
3 Burroughs
4 Kirkwoodbunkern
5 Cyberopolis
6 Endless Caverns
7 Lawrence
8 Hope
9 Mundburg
10 Great Rust Desert
11 Valley Forge
12 Hosokawa
13 Strathgordon, Karkovs Retreat Absaloms citadell
14 Vega
15 Mount Erebus
16 De tusen stenarnas dal
17 Edison





honom komplimanger för hans klädval.

«Vad vill du, Clark?» frågade Dos Santos defensivt. Meyer lät sin leende växa en smula.

«Mike Irving-Jorgensen ringde just. Det verkar som om hans dotter varit ute på lite ofog igen.» Meyer började verkligen att trivas. Han skulle naturligtvis aldrig ha vågat kalla departementschef Irving-Jorgensen för Mike när denne var närvarande, men det kunde ju inte Dos Santos veta. Själva informaliteten i hans yttrande antydde att departementschefens enorma makt stod bakom honom.

Dos Santos' min förvandlades till en grimas av ren smärta. «Jag skulle förstås inte kalla det ‹ofog› att droga sig till apnivå på thionite och skjuta ned tre personer med en Bolter, Clark.»

Meyer fixerade den andres blick. «Jag är övertygad om att det finns förmildrande omständigheter. Unga Michelle har känt sig ganska pressad på sistone.»

«Jaha — har hon fått en buckla på kofångaren?» Dos Santos lät bitter. «Eller köper hennes far inte tillräckligt många Favoricci-klänningar?»

«Seså, Joseph,» sade Meyer belevat. «Du och jag kan nog inte förstå vilken press det innebär att vara enda arvinge till I-J-förmögenheten. Visa lite medlidande med barnet.»

«Jag visar hellre medlidande med barnen till de tre hon sköt,» sade CSS-befälet.

Meyer skakade sorgset på huvudet. Det var uppenbart att Dos Santos inte skulle vara vidare samarbetsvillig. Han öppnade munnen för att slunga fram något spydigt för att plocka ned polischefen på jorden, men i

vapen till sitt eget och megakorporationens försvar. Det faktum att Capitols vapenindustri är en av megakorporationens mäktigaste sektorer säkerställer också att medborgarna kommer att få behålla denna rättighet intill tidens ände.

Låt dig dock inte luras av Capitols liberala vapenlagstiftning. Det är visserligen sant att en Capitolmedborgare har rätt att köpa i princip samtliga de vapen han eller hon har råd med, men detsamma gäller inte ickemedborgare. Den som vill köpa ett vapen måste kunna uppvisa ett tillstånd från CSS, och den som vill ha rätt att bära ett dolt vapen måste skaffa sig en Beta-licens. För att få något av dessa tillstånd måste man besöka en CSS-station, visa upp identitetshandlingar och kunna uppge ett gott skäl till inköpet — för en Beta-licens krävs naturligtvis ett mycket gott skäl. När detta är avklarat måste man betala en avgift på 1.000 Kardinalsmarker, och först sedan allt pappersarbete avklarats — vilket kan ta flera veckor — har man rätt att genomföra inköpet. Om CSS-personalen av någon anledning inte gillar den sökande kan de avslå begäran.

För Capitolmedborgare gäller i princip samma regelverk, men med en viktig skillnad — det enda skäl CSS har för att avslå en begäran om vapenlicens är att den sökande är tidigare straffad. Tillstånd att bära dolda vapen ges endast till licenserade detektiver och livvakter. En vapenlicens innebär att man har rätt att äga och bära ett vapen för hobby- och självförsvarssyften. Vapnet antas förvaras i hemmet. Man har inte rätt att bära vapen på sig med mindre än att man har en Beta-licens för dolt vapen.

För helautomatiska vapen måste man dessutom ha en Alfa-licens, och sådana ges vanligtvis aldrig till normalmedborgaren. Det är också därför som automatvapen vanligtvis modifieras till halvautomatiska — för att kringgå denna regel. Ingreppet är mycket enkelt, och att ändra funktion tar sällan mer än en minut. Brottslingar går ingenstans utan ett sådant vapen.

CSS-folk har ett mycket gott rykte om sig att vara artiga och hjälpsamma. Om du har blivit rånad, har tappat bort dig eller på annat sätt behöver hjälp ska du inte tveka att be en CSS-konstapel om hjälp. De är vanligtvis hederliga och lätta att tala med — men försök inte muta dem. Till skillnad från personalen inom vissa bevakningsföretag gillar de det inte. Var däremot ytterst försiktigt när du har att göra med Armed Interdiction Police, vars konstaplar har rykte om sig att vara brutala. Deras öknamn, Aporna, är välförtjänt.

FAROR OCH IRRITATIONSMOMENT

VAPEN. Glöm aldrig bort att capitolierna är det bäst beväpnade folket i mänsklighetens historia. Mer än 90% av megakorporationens medborgare har en vapenlicens av något slag, och enligt CSS' beräkningar äger flertalet licensinnehavare åtminstone två vapen. Man beräknar också att antalet illegala vapen i omlopp är åtminstone lika stort. Vidare antar CSS på goda grunder att åtminstone var fjärde medborgare bär vapen var gång de lämnar hemmet.

En anledning till detta är säkerligen den otroligt svåra brottsligheten, men CSS menar att alla dessa vapen förmodligen snarare bidrar till än motverkar våldsbrotten. Ett vanligt krogslagsmål kan med chockerande lätthet övergå i en regelrätt eldstrid. En anställd som nyss förlorat sitt jobb kan återvända till sin gamla arbetsplats och kallblodigt skjuta ned förmannen, en kvinna på dåligt humör kan meja ned tio personer i en kö i ett köpcenter. Krypskyttar kan sprida död och förödelse från snart sagt vilket hustak som helst. Och eftersom så många människor har vapen kan dessa incidenter på nolltid eskalera till rena fältslag där hundratals personer skjuter vilt omkring sig mot dem man uppfattar som det allra minsta hotfulla. När sen Aporna dyker upp hettar det till ordentligt.

Vi vill dock påpeka att sådana händelser trots allt inte tillhör vardagsmaten i San Dorado — CSS beräknar risken att ens bli vittne till ett skott som avfyras i vredesmod till att vara mindre än 1%. Statistik av den här typen tar naturligtvis inte hänsyn till de skillnader som råder mellan olika stadsdelar. I de hårdbevakade korporationssektorerna syns inga andra vapen än de som bärs av poliser, medan vissa delar av Området inte är något annat än urbana stridszoner. Följer du nedanstående enkla regler klarar du dig utan problem:

- Försök att undgå att hamna i gräl med Capitolmedborgare.
- Utgå alltid ifrån att en person är beväpnad till dess att du fått prov på motsatsen.
- Ge dig inte in i farliga områden nattetid (eller dagtid, för den delen).
- Käfta aldrig med en Apa.

BROTTSLIGHET. Gatubrottsligheten är dessvärre en del av Capitols verklighet. Det är ett sorgligt faktum att klyftorna mellan fattiga och rika är enorma. De fattiga är många, och alltför ofta drivs de av sin desperata situation att ta vad de behöver från dem som har det. Situationen förvärras naturligtvis av det stora antalet privatägda vapen och att capitolierna själva tar våld i allmänhet med en axelryckning. Rånare, beväpnade gäng och våldsamma överfall är inom vissa delar av San Dorado en alltför vanlig syn. Till och med de mer välbevakade delarna av staden hemsöks av ficktjuvar, som ofta arbetar i grupp — några av dem distraherar offret medan övriga går igenom dess fickor. Ett lätt sätt att klara sig bättre undan ficktjuvarnas härjningar är att bära ett pengabälte under kläderna.

Då är ryktena om grupperna av mutanter långt mer obehagliga. Dessa deformerade monster sägs hasa fram genom Undertown och avloppssystemet och leva i en stor koloni under Högen. Mutanterna rör sig i grupper, och tar sig nattetid upp på gatunivå för att kasta sig över oförsiktiga nattvandrare. Mutanterna känns igen på de böljande kläder och bandage som de döljer sina fruktansvärt förvridna och muterade kroppar med.

DEMONSTRATIONER OCH UPPLOPP. Capitols medborgare anser sig ha rätt att ha åsikter om hur deras regering sköter sig, och att regeringen ska lyssna på vad de har att säga. Olyckligtvis leder denna önskan att uttrycka sin åsikt ofta till våldsamma protester där tusentals demonstranter drabbar samman med AIP. Dessa revolter kan ha de mest skiftande orsaker: höjda brödpriser, fabriksnedläggningar, krigsrykten eller kättares närvaro i området.

Enligt CSS' beräkningar pågår åtminstone ett upplopp någonstans i San Dorado, oavsett tidpunkt. De värsta av dessa är de såkallade upploppskrigen, som mycket snabbt kan urarta till att bli extremt våldsamma.

Andra fraktioners medlemmar kan från något hustak utöva krypskytte mot demonstranterna eller till och med genomföra regelrätta anfall mot dem med handeldvapen. Demonstranterna är naturligtvis inte sena att försvara sig, och demonstrationen urartar på några sekunder till ett mindre inbördeskrig. Fordon och byggnader sätts i brand och striderna kan bölja fram och tillbaka genom hela stadsdelar. När AIP anländer bryter helvetet ut på allvar.

Om du skulle hamna mitt i ett sådant upplopp har vi bara ett enkelt råd: stick snabbt därifrån innan Aporna kommer.

EN SISTA KOMMENTAR

Trots allt detta är San Dorado en mycket trevlig stad, som egentligen inte är farligare än till exempel Luna. Så länge du som besökare behåller ditt sunda förnuft ska du inte behöva komma till skada.



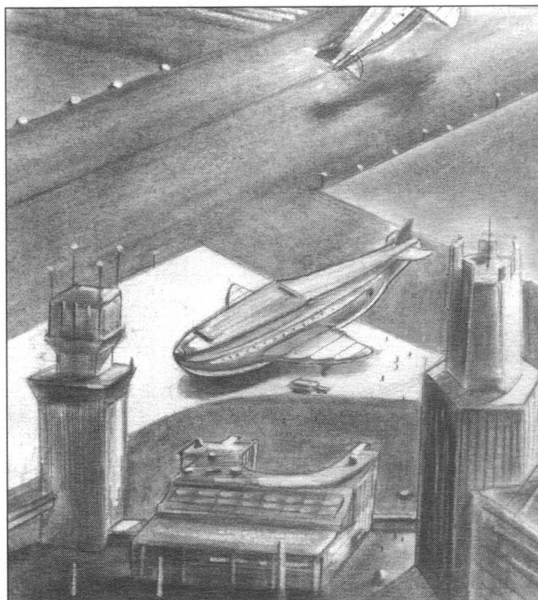
ANKOMSTEN

KITTYHAWK SKYPORT. Det är hit till Kittyhawk Skyport flertalet besökare från andra planeter anländer. I anläggningens mitt ligger ett enormt komplex av rymdflygfält där enorma rymdfärjor inväntar flygtillstånd. Flertalet besökare hastar dock bort längs de trottoarer som leder till Immigrationsbyråns kontor där deras identitetshandlingar synas av artiga tjänstemän. Av och till stoppas någon utom-världing efter att ha gått igenom scanbågarna och förs bort av blåuniformerade poliser för att visiteras i jakt på illegala droger eller vapen, men flertalet hederliga besökare klarar sig utan problem. Rymdhamnen i sig är inte något vidare värst inbjudande ställe, men det är lyckligtvis mycket lätt att ta sig därifrån.

På Kittyhawk Aerodrome kan man ta plats på linjeflygplan som för en till snart sagt samtliga planetens städer. Följ bara skyltarna när du väl kommit förbi passkontrollen.

Du kan också ta dig till järnvägsstationen och för cirka 50 Kardinalsmarker köpa en biljett till San Dorados Terminus Station, och väl där befinner du dig vid den transmarsianska järnvägens knutpunkt — från Terminus Station når man i stort sett planetens samtliga befolkade platser.

Den rike resenären föredrar kanske att ta en tvåtimmars taxifärd in till staden. Bered dig på en dyr resa på cirka 1000 Kardinalsmarker.

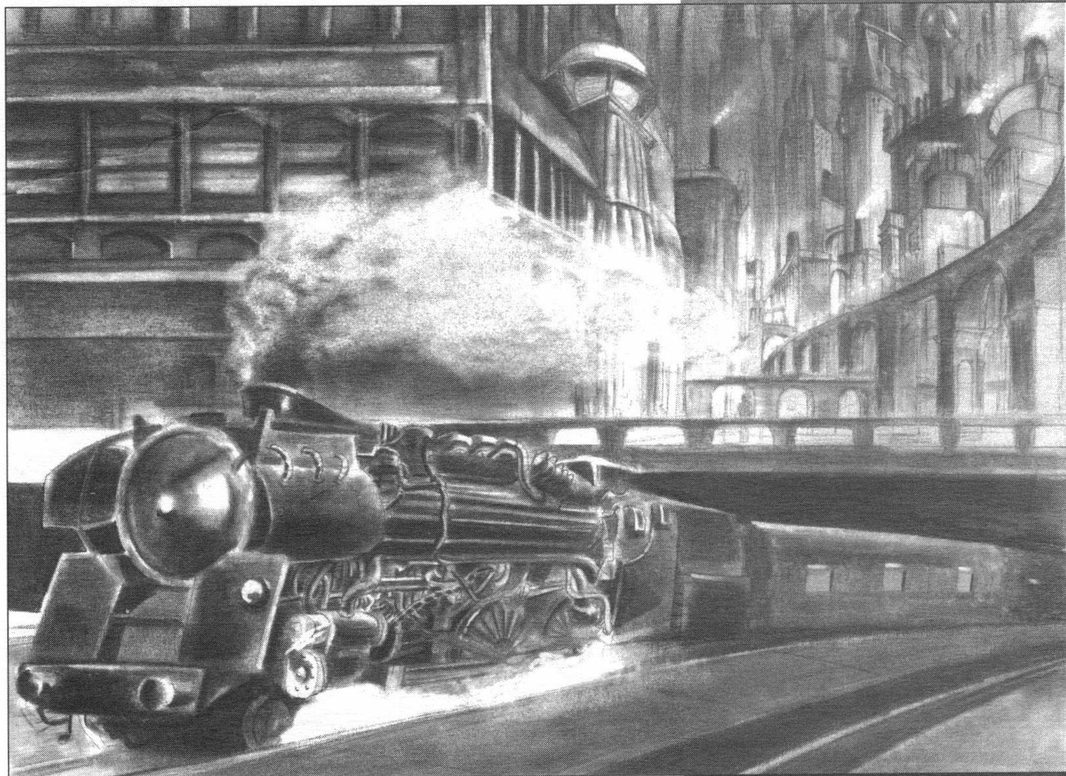


TERMINUS STATION. För flertalet av de marsianer som fötts utanför San Dorado blir Terminus Stations enorma och välvda tak deras första anblick av staden, vilket kan tyckas passande eftersom stationen är ett av stadens under. Här finns dryga hundratalet plattformar med rökbolmande ånglok. Väggarna består av polerad sandsten och golvet täcks av mosaikmösnter som avbildar kända scener ur Capitols historia. Från sina väggnischer blickar statyer av forna Presidenter ut över folkmyllret. Stationen är i princip en stad inom staden med sina hotell, köpcentra och den egna polisstyrkan. Rörliga pedoarer förbinder Terminus Station med monorailsystemet.

ATT TA SIG FRAM I STADEN

När man väl kommit ut i själva San Dorado är det en smal sak att få tag i en taxi — priset är förstås mindre lättsmält. En normaltur på tio minuter kostar cirka 50 Kardinalsmarker, och då förväntar sig chauffören dricks ovanpå taxametersumman.

Ett bättre och billigare sätt att se staden är att ta en tur med monorail. Denna når i princip samtliga delar av staden och kostar 60 Kardinalsmarker oavsett hur långt man reser. En resa med monorail är väl värd sitt pris bara för känslan av att rusa fram i glasravinerna mellan stjärnskraporna och blicka ned mot gatan dryga 300 meter under sig. Detta är en upplevelse som bäst kommer till sin rätt nattetid.



samma ögonblick förvrängdes bilden till en karikatyr av en dvärg och skrapandena i högtalaren — orsakade av de normala störningarna på linjerna — gav honom tid att samla ihop sig.

«Det gör mig ont att du visar en sån attityd, Joseph. Flickan är som en dotter för mig, och jag skulle bli väldigt upprörd om hon hamnade i besvärligheter.»

«Hennes far har råd med bra advokater.»

«Du vet lika väl som jag att flickan är villkorligt straffad, Joseph. Kommer ett nytt åtal upp kan det mycket väl innebära Freedom Brigades för henne. Hon är en känslig själ. Inte vill du väl att det ska hända en stackars olycklig flicka något sånt?»

«Det skulle kanske göra henne gott — fan, hon skulle



ORIENTERING

San Dorados läge är spektakulärt där det ligger i skuggan av de mäktiga Kirkwood Mountains. Dessa tjänar som inramning till en av mänsklighetens största megastäder och kan erbjuda en välkommen tillflyktsort när stadens myller går en på nerverna.

San Dorado är en gigantisk stad, något man bör komma ihåg när man ger sig ut för att avnjuta stadens sevärdheter — den täcker nämligen ett flera hundra kvadratkilometer stort område. Lyckligtvis har staden uppförts med en viss logik, och de sevärdheter man kan tänkas vilja besöka ligger ganska nära stadens centrum.

San Dorados mittpunkt är regeringssektorn som centrerats kring Frihetsstatyn på Liberty Square. Här hittar man presidentpalatset, Eleven Towers och Katedralen. Västerut återfinns den vidsträckta Commerce Park. Runt detta område beskriver affärsdistriktet en 30 kilometer lång cirkel, och där återfinns de stjärnskrapor som inhyser Capitols många dotterföretag. Här ligger också de affärsdistrikt som domineras av de övriga megakorporationerna, nämligen Imperial Park, Mishima Palace, Bauhausstrasse och Cybertron City.

Dessa senare enklaver under icke-Capitoliskt styre bevakas och sköts av de övriga megakorporationerna. Vart och ett av dessa områden har sin egen monorailhållplats och egna privata aerodromer.

Utanför Business Circle ligger Outer Ring, uppdelad i tjugo segment som upplåtits för omväxlande bostads- och industribebyggelse. Merparten av San Dorados invånare bor i något bostadsområde och pendlar antingen till stadens centrum eller något näraliggande industriområde. Bortom Outer Ring ligger Området, ett område där arbetsplatser som erbjuder svältlöner blandas med slumbebyggelse som bryts upp av enstaka befästa villor tillhörande någon rik företagare eller gangster. Detta är ett laglöst område flertalet polisstyrkor nogsamt undviker. Den transmarsianska järnvägen löper på enorma pelare rakt igenom Området på sin väg mot planetens övriga städer. Bortom detta gudsförgätna område ligger i nordöstlig riktning Kittyhawk Skyport. Österut återfinns Wonderlands nöjespark, och norrut de gruvor och brunnar som sköts av Industrial Zone One.

ARKITEKTUR

Capitols arkitektur är liksom övriga megakorporationers monumental. Dess byggnader är *stora*. I synnerhet har stadens centrum designats för att understryka megakorporationens storhet och prakt och därmed imponera på besökare. Dotterföretaget Universal Construction uppförde merparten av San Dorados centrum.

Några detaljer särskiljer dock Capitols arkitektoniska stil från de övriga megakorporationernas. Den klassiska Capitolarkitekturen är idel rena linjer. Några mindre ytor kan kanske utsmyckas med en ensam capitolisk örn, men oftast låter Capitols byggherrar byggnadernas storlek tala för sig själva.

Capitolbyggnader särskiljer sig också genom det frikostiga användandet av ljus. Flertalet stjärnskrapor belyses med strålkastare samtidigt som neonskyltar och enorma elektriska anslagstavlor täcker snart sagt samtliga väggytor i sin tävlan om konsumenternas uppmärksamhet. Capitol är kommersens korporation, och överallt uppmanas potentiella kunder att köpa, *köpa, KÖPA!* Allt detta innebär naturligtvis att Capitols städer nattetid lyser upp Mars' natt som stjärnor av neon.

SHOPPING

San Dorado är som gjort för att köpa sig lycklig i, och staden anses också som Capitols många dotterföretags mest förnämliga skyltfönster. Enorma varuhus kan hittas i var och en av stadens sektorer, medan gigantiska köpcentra inhyser en uppsjö av Capitolägda kedjebutiker. I San Dorado hittar man varor från solsystemets alla hörn, och en knivskarp konkurrens håller priserna på en låg och trevlig nivå. Särskilt bra är priserna på Capitolprodukter — i San Dorado kan i princip samtliga Capitoltillverkade varor köpas 10% billigare än någon annanstans.

MAT

I San Dorado kan man naturligtvis också pröva på maträtter av alla de slag — så länge ens plånbok tillåter det. Gaturförsäljare står i varenda gathörn med sina varmkorvar och hamburgare, och kvarterskrogar erbjuder mättande mål mat för en billig penning. Lyxrestauranger erbjuder läckra maträtter från alla upptänkliga kök och kulturer. De bästa restaurangerna hittas i Mishima Palace-distriktet runt De etthundra pagodernas park, där Mishimaspecialiteter tillagas på ett sätt som kan få en att tro att man förflyttats till Merkurius. De restauranger som serverar heta och kryddiga anrättningar från Venus' Gravetonarkipelag är också väl värda ett besök.

UNDERHÅLLNING

Enkelt uttryckt är San Dorado solsystemets underhållningscentrum med tusentals biodromer som visar de senaste filmerna från Capitols många studior. Här finns tusentals dansställen och nattklubbar där man kan lyssna och dansa till jazz- och swingorkerstrar. Här finns drygt femtio TV-kanaler och etthundra radiostationer, muséer, operor, konserthus och teatrar. Poeter håller offentliga uppläsningar av sina verk och politiska möten organiseras av medborgarna. Här finns tusentals tidningar att läsa och restauranger att besöka — det enda problemet med San Dorados nöjesliv är att man här har så otroligt mycket att välja mellan. När man äntligen bestämt sig för vart man ska gå har natten redan hunnit in på småtimmarna.

BRÖDRASKAPET

Brödraskapet är mycket väl representerat i San Dorado. Capitolmedborgarna är trogna Kardinalens bud och 90% av dem besöker Katedralen åtminstone en gång i veckan. Dessutom vimlar det av Missionärer i Området, där de förestår soppkök, erbjuder gratis sjukvård och predikar Kardinalens läror. I affärsdistriktet är Brödraskapets agenter inte på något sätt en ovanlig syn, och inspränga bland alla neonskyltar och blinkande anslagstavlor sitter skyltar som uppmanar betraktaren att följa Ljusets väg och vara vaksam mot Mörkret. Brödraskapet driver dessutom två TV-kanaler som sänder dygnet runt — Cardinal Entertainment Channel och Holy News Network — samt ett antal radiostationer.

Capitols syn på medborgarnas fri- och rättigheter gör att Inkvisitionens närvaro är mindre uppenbar i San Dorado än på Luna. Naturligtvis saknas inte representanter för det Andra Direktoratet i Capitols huvudstad, men här bedriver man istället ett nära samarbete med CSS och megakorporationens övriga säkerhetstjänster. Ett föga känt faktum är att en Inkvisitor på Mars automatiskt ges tillträde till CBI och samma befogenheter som Byråns övriga agenter.

SEVÄRDHETERNA

Flertalet av San Dorados besökare har med sig en lista på sevärdheter de tänkt besöka. Lyckligtvis nås samtliga utan minsta problem med monorail.

SAN DORADOKATEDRALEN. Detta är solsystemets tredje största Katedral och den fjärde att uppföras. Det är en gigantisk byggnad och en tribut till Capitols dotterföretag Universal Construction. På dess väggar har den Fjärde Krönikan ristats: *Semais och Muawihjes ankomst* av Lapidius Asolvos. En ständig ström av pilgrimer passerar genom den enorma byggnaden och förundras inför detta jättelika monument över mänsklighetens tro på Brödraskapet. Katedralen ligger vid sydänden av Liberty Square.

PRESIDENTPALATSET. Denna elfenbensvita jättebyggnad som utsmyckats med hundratals statyer av Capitolörnen är styrelseordförandens officiella residens. I dess översta våning bor William Colding, som efter Kardinalen måste anses vara solsystemets mäktigaste man. Palatsets nedre våningar står öppna för besökare och inhyser många reliker efter Capitols tidigare Presidenter, ända tillbaka till tiden för megakorporationens grundande. Palatset ligger vid Liberty Squares norra ände.

FRIHETSSTATYN. Mitt på Liberty Square står Frihetsstatyn, som för många symboliserar den capitoliska drömmen. Den sträcker sig 175 meter upp ovan torget och står med vaksam blick vänd mot Presidentpalatset. I sin ena hand håller statyn en våg, som symboliserar rättvis handel, medan hon i den andra höjer en massiv Bolter som ett tecken på Capitols beslutsamhet att försvara sin frihet med vapen om så krävs. Statyn uppfördes för flera hundra år sedan med hjälp av ekonomiskt stöd från Sherman Arms Corporation. Besökare köar i timtal för att få se ut över staden från utkiksplatsen i Bolterns mynning.

PYRAMIDEN. Detta massiva och fönsterlösa betongmonster till fort höjer sig över Liberty Squares nordvästra del. Ett enormt öga har skurits ut i den sida som vetter mot torget — en symbol för militärens uppgift att vaka över friheten. Pyramiden är exakt 333 meter hög och inhyser nära sextusen kontor, men lik-



kanske till och med gilla det. Hon har ju redan dödat sex stycken i år. Hon har banne mig talang för det, och jag är förbannat less på att se henne komma undan med mord.»

Nej, tänkte Meyer tyst för sig själv, Dos Santos tänker visst inte samarbeta alls — dags att ta fram artilleriet.

«Hur gammal är du, Joseph?»

«Trettiofem.»

«Fem år kvar till pensionen?»

«Jag hoppas att det där inte var ett hot, Clark.»

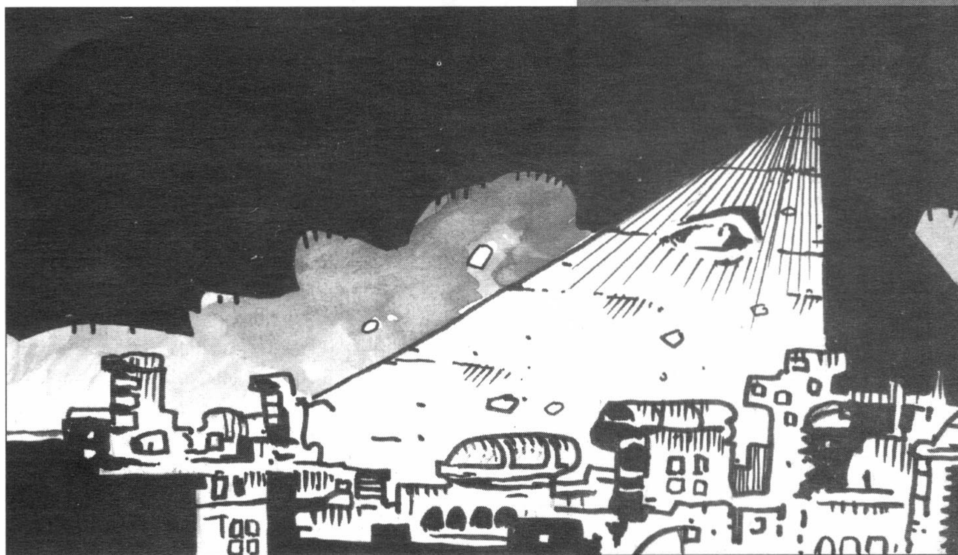
«I Kardinalens namn — nej. Men du bör veta att jag inte kan backa upp dig i det här. Jag ställer upp för omval i år och Mike är en väldigt mäktig man med väldigt mäktiga vänner.»

Dos Santos log ett skevt leende. «Du backar alltså inte upp din egen polischef?»

«Vad ska jag annars göra när han framhärdar i att åtala en ung flicka som bara försvarade sin kropp och heder från tre vidriga kräk?»

«De var obeväpnade, Clark — det står i rapporterna.»

«Det var mörkt, de kan ha varit beväpnade — hur skulle





den stackars lilla flickan kunna vågat hoppas på det?»

DosSantos skakade på huvudet. Meyer såg tydligt hur pressad mannen kände sig. Alla, därmed även Dos Santos, visste hur mäktig Irving-Jorgensen var — och hur hämndlysten han kunde vara. Nå, nu hade han viftat med piskan — dags för moroten.

«Mike sade att han såg sig om efter en ny säkerhetschef, och du vet hur bra Universal Steel betalar.» Departementschefen hade visserligen inte nämnt något åt det hållet, men Meyer var övertygad om



som i det berömda isbergets fall är det endast den mindre delen som syns. Större delen av byggnaden döljer sig under marknivå. Pyramidens samtliga ingångar står under ständig och sträng bevakning, och det är omöjligt att komma in utan passersedel. Trots detta ligger det något över denna kompakta och brutala byggnad som väcker något till liv i djupet av betraktarens själ.

Invid Pyramiden ligger de jättelika baracker där Presidentens elitvakt på drygt tiotusen man ligger i ständig beredskap att försvara styrelseordföranden mot eventuella hot.

ELEVEN TOWERS. Dessa elva byggnader, förbundna med privata monorails och luftpoströr, tornar upp sig över Liberty Squares östra del och inhyser vars ett av Capitols elva Generaldepartement. Det är med hjälp av dessa Capitols ledning styr hela den enorma megakorporationen.

När dessa mäktiga stjärnskrapor uppfördes innebär rivaliteten Generaldepartementen emellan att alla strävade efter att överglänsa de övriga. Detta ledde i sin tur till att våningsplan efter våningsplan ständigt lades till byggnadernas redan imponerande höjder, till dess att sex av dem föll samman under Katastrofernas Era. Dåtidens innehavare av presidentämbetet gav då order om att byggnaderna skulle återuppföras samt ges exakt samma höjd, 365 meter. Det är på millimetern när deras exakta höjd, då som nu.

CAPITOL CORPORATE MUSEUM. Denna enorma byggnad i Pyramidens skugga täcker en yta på närmare 16 kvadratkilometer, och har vunnit berömmelse genom hela solsystemet för sin samling av föremål från tiden före Katastrofen. I sal efter sal kan besökaren studera ett otal ovanligt väl bevarade urgamla maskiner. Muséet innehar också en av solsystemets finaste konstsamlingar — i skulpturavdelningen kan man exempelvis avnjuta Bannons *Fruktan och Skräck,* Kozlovskis enorma *Pionjärerna,* samt naturligtvis den berömda *Frihetens Örn.* Här återfinns även Capitolfördragets original som bevarats till eftervärlden i en kristallbehållare. På senare år har säkerhetssystemen setts över sedan okända förövare försökt stjäla de ovärderliga föremålen. Faktum är att man efter det senaste försöket rekvirerade en hel Inkvisitorcell från Brödraskapet vars medlemmar oförtröttligt bevakar vissa särskilt värdefulla föremål.

DONALDSON RADIO TOWER. Detta är det första och utan tvekan finaste av Capitols många fantastiska underhållningskomplex. Själva tornet inhyser Station One, San Dorados mest populära radio- och TV-station. Dess nålliknande sändarantenn särskiljer denna från omkringliggande skyskrapor. I byggnadens nedre våningar ligger det berömda danspalatset Radio Tower som sänder live året runt. Förutom radio Tower finns dessutom ytterligare ett antal danspalats och restauranger. Samtliga Capitols skivindustris stora har spelat här.

COMMERCE PARK. Mitt i San Dorados hjärta ligger Commerce Park, etthundra tunnland orörd mark i



stadens centrum. Hit kommer San Doradobor för att vila vid parkens sju artificiella sjöar. De kan promenera längs stigar med en sammanlagd längd på flera kilometer och strosa förbi det jättelika Pionjärmonumentet som avbildar en grupp tidiga Pionjärer i färd med att resa Capitols flagga på Mars. Monumentet sägs ha rests på just den plats där den förste Pionjären satte sin fot på planeten. Det är en urgammal tradition att kasta ett mynt i Fountain of Freedom och önska sig något. Commerce Park är dock inte säker efter mörkrets inbrott, eftersom ett allt större antal hemlösa gjort den till sitt hem.

WONDERLAND. Det är samtliga Capitolbarns dröm att någon gång få komma till Wonderland, den gigantiska nöjesparken i San Dorados utkant. Bland parkens många attraktioner kan nämnas solsystemets största pariserhjul, den högsta berg- och dalbana och Tower of Terror, där animatroniska monster jagar barnen genom mörka korridorer. Wonderland har förekommit i tusentals filmer, vilket naturligtvis har inverkat positivt på parkens dragningskraft. Det var här monstret Megazilla utkämpade sin slutstrid i *Megazillas återkomst,* och det var på toppen av pariserhjulet som Jack Slade äntligen besegrade Nefariten Absalom i *Det stora mörkret.* Det var i Tower of Terror som doktor Eva Kane konfronterades med den psykotiske mördaren Damian i *Dödligt mord,* och i *Lake of Love* vigde Fader Avunculus Liza Bergman och Carlos Manolito i Rubinkapellet.

Inträde kostar 100 Kardinalsmarker, och man får köa för flertalet attraktioner.

TECHNIKHAUS. Denna märkliga byggnad tillhör utan tvekan Bauhaus allra märkligaste skapelser — ett vidsträckt stålskelett i Bauhausområdets mitt. Byggnaden ritades av den såkallade Galne Arkitekten, Ernesto Spinoza, strax innan dennes mystiska död. Technikhaus för tankarna till en skyskrapa som vänts ut och in. På dess insida sitter ett stort antal modulbyggnader fästa inuti skelettet, och genom alltihop

slingrar sig ett enormt nätverk av rörledningar. Samtliga hissar är genomskinliga kapslar som löper längs stålpelarna, och ovanpå hela härligheten ligger en vidsträckt landningsplats för flygfarkoster i form av tre sammanfogade Bauhauskugghjul som kan urskiljas från mycket hög höjd ovan staden. Folk kommer till Bauhausstrasse bara för att titta på denna minst sagt underliga byggnad.

DE ETTHUNDRA PAGODERNAS PARK. Detta sägs vara det finaste exemplet på mishimiansk trädgårdsarkitektur utanför Merkurius. De etthundra pagodernas park är bara tiondelen så stor som Commerce Park, men är minst lika populär. Här finns sällsynta blommor, stenlagda torg och följsamt designade sjöar och bäckar som överbryggas av rikt utsmyckade spjälverksbroar. Som namnet anger står etthundra pagoder utspridda över parkens hela yta, pagoder som ofta används av unga älskande för kärleksmöten. Här finns också många avskilda områden där man kan föra samtal utan att riskera att utomstående råkar höra. Mishimas ambassadör förnekar de envisa rykten som hävdar att CLS (The Crimson Lotus Society), Mishimas underrättelsetjänst, skulle ha buggat samtliga av dessa områden. Parken, som ligger i Mishimadistriktets mitt, omges av hundratals Mishimarestauranger och tusentals gatuförsäljare som från små stånd säljer diverse olika Mishimarätter.

CYBERTRONICS ZIGGURAT. Nattetid syns genom något slags märklig holografisk effekt Cybertronics logo lysa upp väggarna i denna femstegspyramid av svart glas. Logon tycks bara flyta omkring därinne, och är underligt nog synlig från snart sagt vilket vädersträck som helst. Här finns Cybertronics Marskontor, och runt zigguraten bjuder många varuhus ut allehanda Cybertronicvaror. Området ligger öster om Bauhausstrasse.

TRIUMFBÅGEN. I själva hjärtat av Imperial Parkdistriktet ligger Triumfbågen uppförd till åminnelse av Imperials många segrar över den Mörka Legionen på Mars. Triumfbågen är 180 meter hög och vänd så att man genom den ser Katedralens spira. På monumentets sidor har namnen på de på Mars fallna Imperialsoldaterna ristats in, och tre dussin stenhuggare arbetar ständigt med att rista in nya namn. I valvet under bågen brinner en evig flamma till minne av de kvinnor och män som offrat sina liv i försvaret av Imperials egendom och ära. Hit vallfärdar otaliga Imperialmedborgare som förlorat en kamrat eller familjemedlem i något av de många masianska krigen. Elden vaktas dag som natt av en hedersvakt av Imperialsoldater. Terrorister har gjort ett antal försök att bomba monumentet — Imperial Armed Forces är inte populära i San Dorado sedan «Den Blodiga Måndagen», natten då Saladins citadell grundades.

INDUSTRIAL ZONE SEVEN. IL7 är det minst sagt prosaiska officiella namnet på ett av de mest kända områdena i solsystemet — bättre känt som Movietown, Capitols enorma mediamaskins hjärta. Varenda kvadratcentimeter av IL7 upptas av de berömda filmstudior där de mest sedda filmerna i mänsklighetens historia blir till i enorma kulisstäder och labyrintliknande scenuppsättningar. Det är här Universal Motion Pictures, Independent Films, Mogul Studios och Capitols alla övriga jättelika filmföretag håller hus. Det är hit tiotals miljoner hoppfulla ungdomar söker sig i jakt på berömmelse och pengar, till den plats där drömmar blir verklighet. Villorna i Residential Zone Seven och Eight tillhör de mest skamlöst luxuösa som finns.

IMPERIAL WAR MUSEUM. Precis intill Triumfbågen ligger Imperial War Museum. I denna gigantiska och rikt utsmyckade byggnad kan besökaren se Imperials hela uppsättning av militärutrustning — till och med den berömda Bauhausbusen. Här finns också ytterst verklighetstrogna holografiska återgivningar av Imperialoperationer som exempelvis den till undergång dömda attacken mot Valley Forge, som Imperial anser vara ett fint exempel på sina söners heroism också inför överväldigande motstånd. Att det var Imperial som inledde kriget med ett massivt överraskande inlett anfall nämns inte överhuvudtaget. Det stora bibliotek där förteckningar över megakorporationens samtliga militärkampanjer förs uppdateras ständigt — med minst en ny volym i veckan.

Muséet vaktas av ett kompani pensionerade veteraner från ett antal skilda Imperialenheter. Samtliga bär Museivaktens antika och rikt utsmyckade uniform. Imperial förnekar bestämt det envisa rykte som hävdar att ISC har ett högkvarter i en bunker under muséet. Det är likväl utan tvekan sant att det har försvunnit en och annan person som besökt muséet, personer som aldrig återsetts bland de levandes antal.

VENUSGARTEN. I Bauhauszonens mitt ligger de tre enorma sammanlänkade geodetiska kupoler som tillsammans bildar Venusgarten. I denna slutna miljö har en naturtrogen avbild av Venus' djungler återskapats — minus några av dess farligaste djurarter. Området är klimatkontrollerat och ungefär lika stort som De etthundra pagodernas park. Avdelningen med narkotiska växter är, till Hembyggarnas stora avsky, en särskilt populär mötesplats bland San Doradosdrogmissbrukande ungdomar. Även denna byggnad behäftas med ett envist rykte, som gör gällande att en truppenhet urspårade Venusveteraner lever i parken och återupplever sina trauma från krigszonerna. Bauhaus tillbakavisar naturligtvis ivrigt detta, och det är också sant att det endast är ett ytterst litet fåtal personer som var vecka försvinner under mystiska omständigheter.

HIMMELSPALATSET. Högt ovan De etthundra pagodernas park reser sig ett fort vid namn Himmelspalatset, en exakt kopia av Himmelspalatset i Hosokawa. Detta fortifierade komplex fungerar som Arvfurstinna Marikos residens under hennes besök i San Dorado. Av hänsyn till hennes position inom Mishima har Capitol tillåtit henne att förlägga en personlig livvakt på nära tiotusen man i residenset. Innanför dess murar är Arvfurstinnans ord lag. Trots att ingen ges tillträde till residenset utan särskild inbjudan kommer besökare från Mars alla hörn för att förundras inför de etthundra meter höga murarna och beskåda vaktombytet vid Drakporten.

De lyckliga få som besökt själva palatset kan berätta om skönhet och lyx utan like och ettusen individuellt inredda och utsmyckade våningar avpassade efter Marikos skiftande humör. Under perioder av slitningar



att Irving-Jorgensen skulle anse det vara ett ringa pris för att slippa se sin dotter gå med i Freedom Brigades.

Dos Santos' leende blev plötsligt mer äkta nu när det ingick något åt honom själv i affären. «Det är så sant som det är sagt,» tänkte Meyer, «alla har sitt pris — det gäller bara att kunna betala.» För ett ögonblick kände han sig nästan stolt. Var annars än inom Capitol?

«Visst var det mörkt,» sade Dos Santos. «Misstag kan ju ha begåtts. Jag ska tala med de ansvariga krimarna.»

Meyers leende återvände i full skala — det hade ordnat sig. Det var dags att ringa upp departementschefen och förhandla fram den egna belöningen. Han kom nästan omedelbart fram på Irving-Jorgensens privata nummer.

«Mike,» sade han, «jag har goda nyheter.»



mellan Mishima och Capitol har palatset ofta belägrats av uppretade (och beväpnade) horder av Capitolmedborgare. Sådana attacker är totalt meningslösa eftersom palatsets förstärkta och bepansrade murar är nära 20 meter tjocka och har delats upp i förslutbara «skott». Strax utanför Drakporten står ett minnesmärke över de 500 capitolier som sköts ihjäl av Arvfurstinnans livvakt under den senaste sammandrabbningen. Palatset har dock en lång tradition av att förhålla sig helt defensivt även under perioder av fullt krig — där har istället ofta förts fredsförhandlingar mellan Presidenten och Arvfurstarna.

STÄLLEN MAN BÖR UNDVIKA

UNDERTOWN. Detta underjordiska område breder ut sig under San Dorados centrum. Det sägs vara den allra äldsta delen av staden, och ska härröra från den tid då Pionjärerna grävde sig skydd mot de stora sandstormarna. Området verkar sannerligen urgammalt, upplyst som det är av fladdrande gasljus, och det är fullt av ställen där beökare kan överfallas och rånas. I Undertowns mitt ligger bordellkvarterens sjabbiga barer och klubbar där allting kan köpas för rätt summa pengar. Det går rykten om att celler av kättare skulle finnas här nere. Trots CSS' och Brödraskapets många försök att röja upp i området kommer avskummet ständigt tillbaka. I underjordens halvdager förs en blomstrande handel med förfalskade handlingar, oregistrerade vapen och annat som är mindre lämpligt att nämna just här.
Vad du som beökare än gör, så tacka inte ja till en Underworldinvånare som hävdar sig vara guide. Kräket kommer med största säkerhet att föra dig till en isolerad plats där hans kamrater väntar på att råna dig.

OMRÅDET. Detta är den enorma slum som breder ut sig utanför själva staden. Gatorna kantas av förfallna hyreshus, enkla skjul av härdad kartong, brädlappar från fruktlådor, korrugerad plåt och annat skräp. De byggnader som håller högre standard är de ginhålor och illegala barer där de fattiga och utslagna dränker sina sorger. Större delen av områdets befolkning är arbetslösa diversearbetare, och många är före detta medborgare som sålt sin sista aktieandel och nu står helt utblottade. De fabriker som trots allt finns här erbjuder rena svältlöner och producerar endast billighetsvaror och -komponenter. Gatorna är oftast ingenting annat än kloaker under bar himmel. Det mest ökända landmärket i Området är Högen, San Dorados soptipp där megastadens ändlösa ström av avfall slutar. Högen är dessutom en mindre stad och hem för tusentals familjer som söker igenom avskrädet i sin jakt på någonting att sälja.

Större delen av Området kontrolleras av paramilitära grupper som Raiders och Urban Militia. På sina respektive områden är dessa gäng Lagen, och de utkämpar ofta bittra territoriella strider om kontrollen över stora delar av Området. Brödraskapet och CSS ger sig endast in i leken först då striderna hotar att få förödande stor omfattning. Området är utan tvekan en av de absolut farligaste platserna i solsystemet. Ge dig inte ut dit om livet är dig kärt.

BOENDE

LYXKLASS

För vissa är endast det bästa gott nog. De behöver stora sviter, en armé av servicepersonal och den mest diskreta hotelledning pengar kan skaffa — de måste helt enkelt bo på lyxhotell. Det finns hundratals sådana i San Dorado. Det fåtal som nämns nedan är endast ett litet urval - de som ger bäst valuta för pengarna.

Lyxhållen håller i den knivskarpa konkurrens som råder samma priser: ett rum kostar 5.000 Kardinalsmarker per natt, en svit 200.000 Kardinalsmarker per natt.

UNION HOTEL. Strax bortom Liberty Square ligger detta superlyxiga hotell nära stadens sevärdheter och politiska maktcentrum.

Den gigantiska byggnaden besöks ofta av Capitols filmstjärnor, och här hålls av och till överdådiga partyn i filmstudiornas regi. Hotellet sägs ha mer än 6.000 anställda. Dessa känns igen på den blå uniformen med en örn på bröstets högra sida. Restaurangen har utan tvekan förtjänat sitt goda rykte.

IMPERIAL GRAND. Imperial Grand ligger i mitten av Imperial Park-distriktet, mittemot Triumfbågen. Det är en del av Imperial Grand-kedjan som är berömd för att ha den i särklass bästa service någon hotellkedja någonsin har erbjudit sina bortskämda kunder. Den massiva byggnaden är jämnhög med Triumfbågen och uppförd i samma rikt utsmyckade stil. Inredningen är idel ädelträpaneler, tjocka mattor och knarrande läderfåtöljer. Ytterst diskreta personliga tjänare avdelas till var gäst och står tack vare ett treskiftssystem till förfogande dygnet runt. Rummen och korridorerna smyckas med vackra tapeter och gamla vapen och rustningar. Hotellets lobby är ett mästerverk i marmor och trä. Imperial Grand är berömt för sina banketter och sitt whiskysortiment som sägs vara solsystemets bästa.

BLOMNINGENS HUS. Trots en tids populäritet efter en våg av Mishimanska stridskonstfilmer kan Blomningens Hus varken mäta sig med Unions eller Grands beryktade lyxighet eller omtalade kolossalformat. Vad det däremot har är utsökt Mishima-arkitektur, underbart vackra trägolv, utmärkta futonsängar och en personlig kurtisanservice som få affärsmän eller -kvinnor kan motstå. Husets Mishimarestaurang är San Dorados i särklass bästa, säkerheten är bättre än någon annanstans. Blomningens Hus vilar i Himmelspalatsets trygga skugga.

STANDARDHOTELL

I San Dorado finns tusentals standardhotell. Var taxichaufför känner till dussintals, en CSS-snut kan beskriva vägen till tio. Samtliga hotell är komfortabla och erbjuder rum av utmärkt kvalité till resonabla priser. Det hotell som nämns nedan är endast ett exempel — om du inte gillar det är det bara att se sig omkring en stund. Du kan inte undgå att hitta ett som faller dig på läppen. Kostnaderna är i grova drag desamma: ett rum kostar

300-500 Kardinalsmarker. Exemplet nedan gäller ett av de mer kända och omtyckta standardhotellen.

NEWMAN'S. Newman's Hotel ligger i själva Katedralens skugga, och har blivit pilgrimernas favorithotell. Ägaren med familj är troende och kan svara på många frågor om Katedralen och Brödraskapet. Man är stolt över sin familjetradition som innebär att minst en familjemedlem under de tio senaste generationerna har tjänat som Broder. Newmans ligger vid Cathedral Street, och skulle det vara fullbelagt är det bara försöka på något av de liknande hotell som ligger längre upp längs gatan.

BILLIGA HOTELL

De bästa billiga hotellen återfinns på gränsen till Industrial Zone One, det nordliga fabriksområde som servar oljefälten och mineralgruvorna. De inhyser vanligtvis ambulerande arbetare, men de är rena och billiga — ett rum kostar omkring 100 Kardinalsmarker per natt. Billiga hotell kan man dock hitta vart man än går i San Dorado, fråga bara en polis eller invånare efter vägen till närmaste ställe. Undvik dock hotellen i Undertowns bordellkvarter — de är kanske billiga, men de är också livsfarliga.



KITTYHAWK SKYPORT 80 KM
CARDINAL'S AVE.
PIONEER AVE.
«WONDERLAND» 56 KM
BAUHAUSSTRASSE
«MOVIETOWN» 30 KM

SAN DORADO

1 *Katedralen*
2 *Liberty Square och Frihetsstatyn*
3 *Presidentpalatset*
4 *Richthausen-rondellen*
5 *Commerce Park*
6 *Pyramiden*
7 *Capitol Corporate Museum*
8 *Triumfbågen*
9 *Imperial War Museum*
10 *Union Hotel*
11 *Donaldson Radio Tower*
12 *The Eleven Towers*
13 *Terminus Station*
14 *Technikhaus*
15 *Cybertronics Ziggurat*
16 *Himmelspalatset och de Etthundra Pagodernas Park*
17 *Newman's*
18 *Venusgarten*

BORTOM SAN DORADO

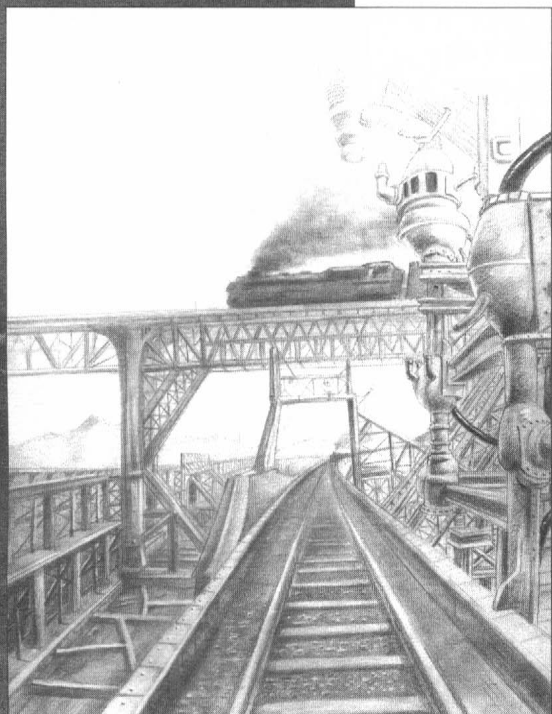
San Dorado är visserligen Mars' viktigaste stad, men långtifrån den enda. Den Röda Planeten har en enorm landmassa, och här finns många städer och platser att besöka. Flertalet av dessa nås med den transmarsianska järnvägen.

DEN TRANSMARSIANSKA JÄRNVÄGEN

Den transmarsianska järnvägen är ett av solsystemets mest imponerande exempel på ingenjörskonst, där den



löper längs Mars' ekvator och från pol till pol längs de 36 och 324 longituderna. Förgreningar utgår från dessa huvudlinjer till planetens samtliga mindre såväl som större städer. Många städer kom till just tack vare järnvägen, och tusentals mindre samhällens existens är helt beroende av denna stålglittrande navelsträng. Den transmarsianska järnvägen är helt enkelt än idag den utan tvekan viktigaste handels- och kommunikationsleden på planeten Mars. Miljontals människor färdas längs den var dag, och godsmängden som här fraktas måste räknas i miljarder ton.



Stål från Valley Forge levereras till San Dorado, lyxartiklar från andra planeter distribueras till de mest avlägsna städer. Mat från Freedom Lands fraktas till städerna, medan mediciner och kläder går i retur. Den transmarsianska järnvägen har en unik ställning i Capitol mytologi — de första linjesträckningarna lades ut av Pionjärerna, och sedan dess har miljontals nybyggare färdats till dess ändstationer för att fortsätta vidare ut i terrängen och där bryta ny mark.

Järnvägen har dessutom en värdefull militär funktion. Från den enorma militärbasen i Burroughs förs trupper, utrustning, förnödenheter och ammunition till McCraiglinjen. Man har till och med lagt en linjesträckning runt hela McCraiglinjen för att på så sätt snabbt och lätt kunna få fram förstärkningar längs hela det tungt befästa bålverket mot den Mörka Legionen. Även i militärt hänseende har den transmarsianska järnvägen bidragit till Capitolmytologin — ett otal filmer har gjort oss väl bekanta med järnvägsfortet och det isolerade ökenfortet som bemannas av desperata soldater ur Freedom Brigades. Dessa fort existerar faktiskt i verkligheten, och gör det i överflöd. Det är patruller från dessa fort som skyddar den strategiskt mycket viktiga järnvägen från inkräktare.

Den transmarsianska järnvägen erbjuder naturligtvis också en ovärderlig service för resenärer, eftersom den sköter en kedja av billiga hotell som återfinns i snart sagt samtliga städer som nås av järnvägen. För så lite som 100 Kardinalsmarker per natt kan trötta tågresenärer få tak över huvudet.

KIRKWOODBUNKERN

Högt ovanför San Dorado ligger den enorma Kirkwoodbunkern, ett urholkat berg till brädden fyllt av gigantiska robotramper och jättelika partikelstrålvapen. Bunkern fungerar som San Dorados värn mot anfall från rymden, och som inkvartering och högkvarter för Capitols Fjärde Armé. Vid civila oroligheter kan armén dessutom med kort varsel kastas in i San Dorado som fredsuppehållande styrka.

I djupet av detta mäktiga fort ligger den bunker Presidenten förs till i krigstid, och här finns också den gigantiska stridsledningscentral som Mars' samtliga markoperationer leds ifrån. I ledningscentralen finns en holografisk karta över planetens hela yta där närvaron av samtliga kända militära enheter markeras.

CYBEROPOLIS

Vid ett sidospår till linjen San Dorado-Hope ligger Cybertronicanläggningen känd som Cyberopolis. Denna anhopning av gigantiska byggnader uppfördes på ett landområde som leasats av Capitol, och är nu en av Cybertronics viktigaste produktionsanläggningar. Området är helt avspärrat för utomstående och tillträde nås endast genom inbjudan. Den som känner sig frestad att smyga in för att få en titt på planetens mest avancerade produktionsanläggning bör ta sig en andra funderare — detta är ett av de tyngst befästa områdena på hela Mars. Ett intrikat nät av sensorer och elektroniska scanners täcker ett flera kilometer stort område runt anläggningen. Kyrassiärpatruller avsöker regelbundet omgivningarna, och robotstyrda flygfarkoster pilar fram och tillbaka med kallt stirrande kameralinser i sitt sökande efter objudna gäster.

I områdets många bunkrar finns dessutom fruktade tunga stridsrobotar av modell T2000 samt automatiska försvarssystem av alla upptänkliga slag. Ingen vet med säkerhet vad Cybertronic sysslar med innanför alla dessa försvarsanordningar, men det är uppenbart att man är rädd att någon ska det ifrån dem. Det sägs att en av anledningarna till att Cyberopolis byggdes så nära San Dorado är att den nya megakorporationen ingått en hemlig försvarspakt med Capitol för att ytterligare försvara anläggningen. Detta är naturligtvis bara rykten, men det är ett ovedersägligt faktum att Cyberopolis tillverkar många avancerade komponenter som capitolierna själva inte klarar av att framställa

ENDLESS CAVERNS

Vid Kirkwood Mountains södra ände, i utkanten av South Martian Warzones, ligger Endless Caverns. Det är en serie grottsystem som löper flera hundra kilometer genom själva bergets hjärta. Den största grottan är nära två kilometer lång och trettio meter hög, medan man knappt kan kravla sig igenom den minsta. Här har rika guld- och ädelmetallfyndigheter påträffats, och detta har gett upphov till infekterade stridigheter mellan Capitol och Mishima.

Mishima har med sin större erfarenhet av underjordiskt byggande fått ett långt försprång framför sina capitoliska konkurrenter, och Mishimafolket har nu börjat förstora grottorna. Vid själva grottsystemets ingång har man dessutom lagt grunden till den nya staden Asaka. Capitol vill hyra ut grottorna till Mishima på samma sätt som Mishima leasar Fukido till Imperial, men Mishima förnekar att Capitol skulle ha rätt att göra så. Arvfurstinnan Mariko har också påpekat att eftersom Mishima tar alla risker, ska man också få hela belöningen. Hittills har Capitol och Mishima inte tagit till vapen på grund av denna områdestvist, men den får tidvis till följd att relationerna mellan megakorporationerna blir minst sagt ansträngda.

KANALERNA

Kanalerna är ännu ett stolt arv från Pionjärernas tid: ett vidsträckt nätverk av vattenvägar som sprider sig som solfjädrar från polernas isvidder. Dessa kanaler har liksom den transmarsianska järnvägen format det marsianska samhället. Det är tack vare kanalerna som Capitol fått öknarna att blomstra, det är med deras hjälp en torrlagd ödemark kunnat förvandlas till ett av Mars' mest produktiva områden. Det är de första Pionjärernas

gigantiska upparbetningsprojekt av landområden som gjort merparten av dagens marsianska bosättningar möjliga. Till följd av den serie stridigheter som blivit kända som South Martian Wars, har många av dessa kanaler torkat ut, och därför är nu också stora delar av Mars' södra delar obeboeliga.

De största kanalerna är enorma, några så långa som 1600 kilometer och mellan en och två kilometer breda. Från luften påminner nätverket av kanaler om jättelika venusianska floddeltan. Det är bara mönstrets regelbundenhet — ända ned till de allra minsta bevattningskanalerna — som avslöjar att det inte är fråga om någonting som naturkrafterna skapat. Här och var går kanalerna via större sjöar som Shallow Sea och Lake Vega. Sjöarna fungerar som många större städers vattenreservoarer och förses ständigt med friskt vatten som pumpas ned från de båda polernas isvidder. Med cirka 150 kilometers mellanrum ligger enorma pumpstationer, var och en försedd med ett väl befäst fort. Det är tack vare pumpstationerna som vattnet forslas vidare. Stationerna ligger vid de stora slussar som möjliggör fartygstrafik längs kanalerna. I krigstider utsätts dessa pumpstationer och slussar ofta för attacker.

Längs kanalerna fraktas gods i oerhörda mängder. Gigantiska pråmar forslar livsmedel från Freedom Lands till järnvägsknutpunkterna och sjöarna trafikeras av flytande fiskerifabriker. En mindre armada av passagerar– och kryssningsfartyg transporterar turister längs vattenvägarna.

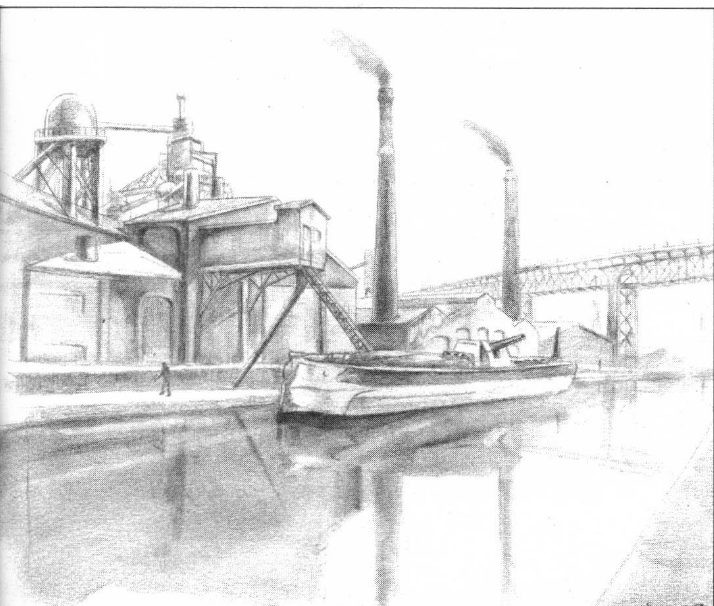
Ett helt generaldepartement har tilldelats ansvaret för underhåll och utbyggnad av kanalsystemet - nära 100.000 man är på heltid sysselsatta med reparationer och övervakning. Waterways Department förfogar över sin egen polisstyrka, Canal Police, som i kraftfulla motorbåtar patrullerar vattenvägarna i jakten på pirater och andra orosmoment.

På planetens södra halvklot gör generaldepartementet sitt bästa för att återta och återuppbygga de stora kanalerna, men detta är ett långsamt arbete som ständigt motverkas av de övriga megakorporationerna och den Mörka Legionen.

FREEDOM LANDS

Freedom Lands är det enorma och uppodlade område som bevattnas av det nordliga kanalsystemet. Det är glesbefolkat och består av rancher och små samhällen som nås via kanalerna och järnvägen. Freedom Lands står för mer än fyra femtedelar av Capitols produktion av livsmedel, och är därför extremt välbevakat och skyddat av AFC. Militärbaser ligger utspridda över hela Freedom Lands, och CAF gör regelbundna spaningsflygningar.

Freedom Lands täcker större delen av Mars' norra halvklot, och utgör det bästa exemplet på Capitols toleranta policy. Här återfinns bosättare från solsystemets alla hörn som kommit hit dels för att undgå förföljelse och dels för att kunna utöva många märkliga religioner. Det enda som är uttryckligen förbjudet är samröre med Mörkrets Symmetri och grövre brott mot de medborgerliga rättigheterna. Trots Brödraskapets och CBI:s vaksamhet ryktas det att hela städer försvurit sig åt Mörkret. Av och till berättar också resande om städer som bombats tillbaka till stenåldern och bortom den, så kanske kan ryktena innehålla något korn av sanning.



HOPE

Storstaden Hope är Freedom Lands huvudstad och den plats där ranchernas boskap slaktas och spannmålen från fabriksfarmerna köps och säljs. Hope är centrum för Capitols matvaruindustri, och man producerar alla möjliga sorters livsmedel.

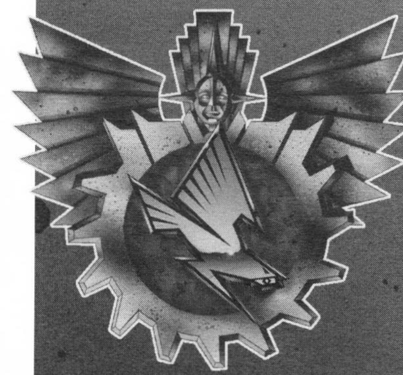
I Hope finns också det berömda Hope University, planetens största akademiska institution. Drygt 200.000 studenter läser vid Hope University, och mer än dubbelt så många skulle vilja göra det. Handelsskolan är berömd för att ha plockat fram fler Presidenter än något annat läroverk. Hope är en underlig stad, som på en och samma gång är ett jordbrukarsamhälle och en universitetsstad. Det har länge ryktats att man ska bygga en Katedral här, men än så länge har inget hänt. CAF:s berömda Air Combat Training School håller till på Hope Field. Skolan kallas i folkmun «Top Gun». Capitol Air Forces plan flyger alltid över staden.

VEGA

Vid stranden av Lake Vega ligger spelstaden Vega, en jättelik stad där man helt ägnar sig åt jakten på snabba pengar. Gatorna kantas av enorma kasinon och spelhallar, och 150 meter höga hologram visar de olika nöjespalatsens blinkande och snurrande logotyper.

I spelhallarna har inga utgifter sparats för att skapa den atmosfär av lyx och spenderarlusta som snart skiljer besökaren från hans pengar. Spelarna förses med fria drinkar och matpriserna hålls nere med hjälp av inkomsterna från spelborden. Överallt syns medlemmar av det man brukar kalla «det vackra folket». Här hittar den spelsugne alla upptänkliga former av spel om pengar, alltifrån blackjack till roulette och enarmade banditer. Här finns inga klockor, och det artificiella dagsljuset förhindrar att besökarna funderar över vad klockan egentligen är. Lake Vega är fylld av kasinofartyg, och hamnens bordellkvarter är det mest ökända på Mars. Folk kommer från när och fjärran för att spela bort såväl stora som små förmögenheter.

Här finns dessutom en smärre industri som under knivskarp konkurrens tävlar om att förse besökarna med allt vad de kan tänkas vilja ha, vare sig detta är lagligt eller ej. Det finns gott om



KRIGSHERREN

Vapensmatter hördes från alla håll runt dem — natten i Området lystes upp av mynningsflammor. Obadia Stern log bistert. Red Wolves satte hårt mot hårt inatt, men det spelade ingen roll. Urban Militia var numerärt överlägsna, bättre beväpnade och bättre tränade. Snart skulle de erövra fiendelägret och Wolves skulle tvingas förhandla om fred, böna och be om att inkorporeras i Urban Militias territorium eller summariskt avrättas med en kula i nacken. Eldstriden fortsatte.

«De vägrar ge upp, Överste Krigsherre, de säger att de hellre dör,» viskade Riki, hennes favoriserade löjtnant och älskare. Stern skakade misstroget på huvudet. Wolves var av Imperialhärkomst och visade samma envisa hårdhet som sina förfäder. Stern beundrade dem för det.

«Säg åt dem att vi med glädje ordnar det,» viskade hon.

«De har fortifierat det gamla lagret med stålplåtar, Överste Krigsherre. Det skulle kosta för många av de våra att terminera dem.»

«Ta fram raketgeväret — det med specialstridsspetsen. Vi måste tydligen visa dem vilka det är som är herrar över staden.»

«Genast, Överste Krigsherre.»

Stern lade raketgeväret tillrätta på axeln och siktade mot byggnaden och kramade ömt av. Eld slog upp mot natthimlen och bakstöten slog omkull henne. Det kändes som hennes ansikte brann, och så förlorade hon medvetandet.



«Svinen måste ha haft ett ammoförråd därinne,» gnällde Riki. Stern kom osäkert på fötter och såg bort mot byggnaden, men i dess ställe fanns bara en krater. Elden spred sig vidare genom hyreskasernerna och skjulen nedför gatan. Ovan dem hördes dånet från ett dussintal helikoptrar, och nedifrån gatan vrålet från minst femtio RAT-cyklar. En förstärkt röst brölade: «Ge omedelbart upp. Detta är Armed Interdiction Police — någon andra varning ges inte.»

Nu låg de brunt till — smällen hade lockat dit snuten. Så här mycket våld kunde man inte tåla ens i Området, inte när man befann sig så nära en bostadszon som man gjorde här. Stern kastade sig i skydd och började springa, och resten av Urban Milita följde hennes exempel. Några av dem slängde iväg skott mot de Apor som vällde ut ur helikoptrarna som nu landat. Polisen besvarade elden. En av kulorna träffade Stern i nacken, och Obadia Stern, Urban Militiamens Överste Krigsherre dog omedelbart.

I polisrapporten uppskattades hennes ålder till 13 år.

gangsterligor och småbrottslingar, men överraskande nog är brottsligheten mycket lägre i Vega än i andra capitoliska städer. Eftersom ingen vill skrämma bort de rika eller lättlurade begränsas morden vanligtvis till interna uppgörelser mellan gansterligor. Frilansande brottslingar ses inte med blida ögon, och den rättvisa som utdelas av den undre världens ledare är grymmare och långt mer effektiv än någon megakorporations.

Brödraskapet förhåller sig starkt avvisande till Vega, men eftersom staden ligger i Freedom Lands kan man inte göra mycket åt sakernas tillstånd. Capitols styrelse protesterar inte heller särskilt högljutt, eftersom man får en rund summa på beskattning av verksamheten.

RUST DESERTS

Halvvägs runt Mars' ekvator sträcker sig Rust Deserts. ett område som ännu inte bevattnats och därför fortfarande är en otämjd vildmark befolkad av nomader och prospektörer. Sedan South Martian Wars förstörde merparten av det södra kanalsystemet har rostöknarna sakta börjat expandera i sydlig riktning, och bördigt land blir än en gång öken. Enorma fordon, såkallade Sandcrawlers, rör sig genom öknen och suger upp det järnrika röda dammet som man utvinner järnmalm ur. Fordonen samlas efter arbetets slut i staden Valley Forge. Sedan den Mörka Legionens ankomst har rykten gått om jättelika tunnelgrävande monster som sägs störta upp ur sandhavet för att svälja Sandcrawlers i en enda munsbit. Ännu så länge har dessa rykten varken kunnat bekräftas eller avfärdas.

Rust Desert är också Nomadstammarnas hemvist. De är ättlingar till de Pionjärer som under nybyggarerans inledande fas valde en rörligare livsstil. Många av dessa nomader är religiösa fanatiker. De mest kända av dessa är Zealots, som tror att mänskligheten står inför sin undergång och att den Mörka Legionens ankomst förebådar Apokalypsen. Vissa av dessa stammar är fientligt inställda till samtliga främlingar.

Under zeppelinfärder över Rust Desert kan man ofta se stora karavaner av fordon och djur röra sig mellan sjöarna som vid planetens tillkomst skapades ur kratrarna efter meteornedslag. Sjöarnas vatten antas komma från underjordiska källor, men någon ännu så länge okänd process kan också ligga bakom. Många av dessa sjöar har sina egna mikroklimat, och vid några av dem ligger Brödraskapskloster.

VALLEY FORGE

Valley Forge kallas «stålstaden» och är i ordets rätta bemärkelse en företagsstad, eftersom den i sin helhet ägs av Capitoldotterföretaget Universal Steel. Hela dess produktionskapacitet ägnas åt metallraffinering och att framställa stål. Nattetid syns eldskenet från de gigantiska smältdeglarna på flera hundra kilometers avstånd, och stanken från masugnarna känns redan trettio kilometer utanför staden. Från de jättelika valsverken kommer de metaller som ingår i Capitols bilar, flygplan och järnvägar, och man säger att Valley Forge står för så mycket som 25% av solsystemets totala stålproduktion. Så långt är Valley Forge imponerande, men fabriksutsläppen gör att helhetsintrycket av staden snarare blir obehagligt. Ett besök på Valley Forge Monument, en jättelik spira av stål som sträcker sig 350 meter rakt upp, rekommenderas dock. Monumentet tillverkades av allt det stålskrot som samlades in på slagfältet utanför staden, och markerar platsen för ett av Imperials största försök och misslyckande att annektera Capitoltillgångar med vapenmakt. Fler än 100.000 soldater satte livet till när Imperialtrupper försökte erövra staden. Belägringen av Valley Forge varade i drygt ett år, och striderna rasade från hus till hus och från farbrik till fabrik tills staden äntligen befriades.

MOUNT EREBUS

Mount Erebus är ett citadell som tillhör en ytterst exklusiv skara - de som övergivits av den Mörka Legionen. Det är visserligen mycket mindre än Saladins citadell, men är väldigt speciellt. Hela ena sidan av berget citadellet byggdes på har skulpterats om så att det ska likna Nefariten Malakhais fruktansvärda ansikte. Vilken teknik Mörkrets horder använt sig av för att åstadkomma denna styggelse vet ingen, men alla Brödraskapets och Capitols försök att befria berget från den har varit fruktlösa. Man har försökt allt — sprängmedel, borrar, Konsten — men ingenting biter. Det hångrinande demonansiktet stirrar fortfarande ned på betraktaren i all sin majestätiska vidrighet. Mount Erebus är synligt från järnvägen mellan San Dorado och Burroughs, men endast ett fåtal står ut med anblicken mer än någon enstaka minut. Brödraskapet håller en mindre truppstyrka där för att vaka över ruinerna av det krossade citadellet och köra bort eventuella inkräktare.

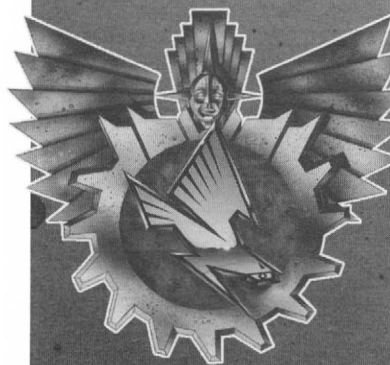
DE TUSEN STENARNAS DAL

Nära den lilla staden Clarkesville i utkanten av Rust Deserts ligger ett av solsystemets stora underverk, De tusen stenarnas dal. I denna avskilt belägna dalgång reser sig tusentals hexagonformade och mellan trettio och trehundra meter höga pelare. Pelarnas sidor är fyllda med inristade hieroglyfer som inte härstammar från något känt språk. Capitoliska forskare har fastställt pelarnas ålder till mer än fem miljoner år, men hittills har ingen lyckats förklara hur de har hamnat där. Det finns inte minsta spår efter någon främmande civilisation på någon annan plats på Mars, så den förklaring som fått störst medhåll är den att pelarna utgör något slags monument som rests av någon okänd rymdfarande ras på väg genom vårt solsystem. Den näst mest populära teorin hävdar att pelarna är reliker som på något sätt hör ihop med den Mörka Legionen, men Brödraskapets observatörer har inte funnit minsta spår av Mörk Symmetri i deras närhet.

SOUTHERN LANDS

Under den fruktansvärda Mörka Tiden, åren innan Kardinalen lyckades ena mänskligheten, kastade de övriga megakorporationerna lystna blickar mot Mars och rikedomarna där. Freedom Lands gav störst avkastning av Capitols alla domäner, och det var detta de andra ville åt. Först landade Mishima, så Imperial och till sist Bauhaus' Hembyggare.

Så inleddes en fruktansvärd serie krig, kända under namnet South Martian Wars, och den mörka era då megakorporationerna kämpade mot varandra i kampen om herraväldet. Kriget rasade över hela Mars' södra hemisfär. Allianser ingicks och förrädiska attacker utfördes. Snart förvandlades Southern Freedom Lands, som en gång varit Mars' bördigaste och mest välmående



landskap, till ett enda stort fradgande slagfält. Städer lades i grus och aska. Kanalerna dämdes upp, öknen bredde ut sig över landet igen och Mars' södra halvklot förvandlades till ett dammigt helvete som var till ingens nytta — men striderna rasade vidare.

Så kom Kardinal Nathaniel och fredsfördraget i Heimburg som för en tid satte punkt för stridigheterna. Södra Mars förklarades som frizon öppen för alla och envar som önskade återuppbygga landet. Capitol ogillade detta, men efter de utdragna krigen var man beredd att ta de chanser till fred som gavs. Mars' södra halvklot bebos därför numera av folk från samtliga megakorporationer, och är fortfarande ett av solsystemets mest omtvistade områden.

Idag ligger planetens södra halvklot öde, avlägsen och oåtkomlig. På vidderna finns tusentals små bosättningar där de modiga invånarna skrapar ihop till sitt dagliga bröd. Här finns också ett fåtal större städer, de respektive företagens maktcentra. Samtliga megakorporationer förutom Imperial följer samma mönster, nämligen att expandera utifrån sina tungt befästa fort. Imperial sprider däremot som vanligt ut sina bosättningar där det är möjligt eller lönsamt.

Regionen är som förut en krutdurk eftersom samtliga megakorporationer vill utöka sina territorier — kanske särskilt Capitol, som ju vill ta tillbaka förlorad mark. Det är förmodligen här den tändande gnistan till ett eventuellt framtida krig tänds, eftersom megakorporationerna ständigt skickar ut trevare, stöter samman med och letar efter svaghetstecken hos de övriga aktörerna. Situationen har förvärrats ytterligare sedan den Mörka Legionens ankomst, eftersom den uppfört en mängd mindre citadell i regionens samtliga delar — och naturligtvis utnyttjar och underblåser Mörkret konflikterna mellan mänsklighetens fraktioner. Man skulle kunna tro att megakorporationerna slöt leden inför hotet från denna fruktansvärda fiende, men så är dessvärre inte fallet — situationen är snarare den rakt motsatta. Det finns uppenbarligen ingen ände på människans girighet och blinda dårskap. Om den Mörka Legionen genomfört en räd som försvagat någon megakorporations försvar sveper de övriga genast ned likt gamar för att dra fördel av situationen. Kartellen har gång på gång försökt — och lika många gånger misslyckats — att medla mellan parterna, och för var dag blir läget allt allvarligare.

Southern Lands är med andra ord riskfyllt att resa igenom. Den transmarsianska järnvägen går numera endast till Capitolstäder, och för att nå andra megakorporationers bosättningar måste man antingen flyga eller korsa mer eller mindre laglösa områden med fyrhjulsdrivet markfordon. Southern Lands är en region där hårdföra äventyrare kan bli enormt rika eller lika döda inom loppet av en vecka. Det är definitivt inte ett turistvänligt område.

BURROUGHS

AFC:s Anti-Legion Command kommer från Burroughs,



MCCRAIG-LINJEN OCH OMRÅDET DÄR BORTOM

McCraig-linjen har fått sitt namn efter general Alexander McCraig, den AFC-general som ledde motanfallet som tvingade tillbaka den Mörka Legionens första attack. McCraig-linjen är ett vidsträckt nätverk av skyttegravar, fortifikationer och minfält som sammanfogats med ett enda syfte: att innesluta den Mörka Legionen och hålla tillbaka större anfall. De främre forten bemannas huvudsakligen av Freedom Brigades, och förlusterna är hårresande.

Vid klart väder kan den högresta och svarta konturen av Saladins citadell urskiljas genom det röda damm som täcker området. Från McCraig-linjens skyttegravar spanar Capitols soldater ut över ett av bombkratrar ärrat landskap och hoppas att det dagliga anfallet uteblir.

Av och till smyger spaningspatruller bort genom ingenmansland, men få återvänder. Området närmast bakom McCraig-linjen patrulleras av Dog Soldiers och Brigadörer som försöker hindra mindre grupper av Odöda Legionärer att slinka igenom försvarslinjerna. Ibland brölar dock sirener som tecken på att den Mörka Legionen försöker sig på ett större utbrytningsförsök. McCraig-linjen tar av uppenbara skäl inte emot besökare, men i Burroughs har man inga problem att hitta folk som mer än gärna berättar om den. Många av dem verkar nästan sjukligt pigga på att berätta om sina duster med de levande döda som tjänar Saladin.

som också är säte för Mars' andra Katedral. Staden är dessutom ändstation för McCraig-linjens järnvägssträckning. Från att en gång ha varit en obetydlig stad i ett avlägset och glesbefolkat område har Burroughs snabbt vuxit till att bli Mars' näst största stad. Enorma summor pengar har pumpats in för att bygga upp vapen- och flygplansfabriker, och staden har numera Capitols största militärbas — vid Camp Burroughs i stadens utkanter utbildas nära en fjärdedel av AFC:s personal. Ibland framstår Burroughs som en ren militärstad, där den civila befolkningen försvinner i mängden uniformerad personal. Nätterna fylls av bullret från flygplan efter flygplan som lyfter från Burroughs Field för att bomba den Mörka Legionens horder bortom McCraig-linjen.

Burroughs sägs också vara en invecklad väv av intriger där de övriga megakorporationernas agenter konspirerar för att stjäla Capitols militära hemligheter, samtidigt som kättarna gör ständiga försök att infiltrera AFC.

Naturligtvis finns här också en stor mängd Bröder, framförallt runt Katedralen. Inkvisitorer och Missionärer tar sig fram längs myllrande gator under stadssiluetten som domineras av Katedralens spira. En ständig ström av pilgrimer och lärde kommer till staden för att studera den Femte Krönikan — *Algeroth och Demnogonis* — som ristats in på Katedralens väggar.

EDISON

Vid Dry Seas dammande stränder ligger staden Edison, en gång känd som Framtidens Stad. Det var här capitoliska vetenskapsmän innan South Martian Wars arbetade med att ta fram nya uppfinningar och produkter för sin megakorporations räkning. Edison råkade värst ut när den Mörka Legionen anlände. Tron på vetenskap och framsteg smulades sönder, och många av de som arbetat med hemliga projekt blev galna. Hela staden slogs i spillror av en gigantisk explosion, och de ödsliga ruinera står nu som ett monument över Pionjärernas krossade drömmar. Ur ruinerna reser sig fortfarande skelett efter stjärnskrapor, men stadens gator har korkats igen av ökensand. Här och var glittrar sjöar av glas som smält och bildat nya, säregna formationer. I skuggorna lurar monster, i nätverket av underjordiska tunnlar hasar groteskt förvridna mutanter fram.

Edison är dock inte en helt utdöd stad. Både i och utanför dess ruiner lever fortfarande ett antal «samlare»; patetiska människospillror som rotar runt i de gamla ruinresterna på jakt efter något användbart, ätbart eller dyrbart (de flesta besökare utifrån betraktas som användbara, ätbara *och* dyrbara...) Från den befästa staden ger sig fortfarande prospektörer ut i förhoppningen att hitta någon av gångna tiders förlorade hemligheter. Flertalet av dessa är dock galningar som drivs av dårskap eller orealistiska förhoppningar. Staden finkammades för länge sedan av Capitols egna utsända, och det som gick att hitta hittades också. Av och till händer det dock att någon snubblar över något okänt gömställe och kan sälja sitt fynd för en förmögenhet, och det är naturligtvis rykten om sådana händelser som fortfarande lockar lycksökare, förlorade och desperata själar till Edison.

Dry Sea var en gång en av det södra halvklotets största vattenreservoarer. Numera är det ett helt dött, uttorkat slättland ur vilket delvis begravda resterna av stora skepp sticker upp.

LAWRENCE OCH IMPERIALS MANDAT

Imperial lyckades erövra och behålla ett ganska stort landområde mellan McCraig-linjen och Rust Deserts, och Capitol avträdde efter freden i Heimburg området till Imperial. Det ansågs då i princip värdelöst, men sedan dess har lönsamma malmfyndigheter och en isgruva upptäcks och Mandatet tillhör numera Imperials mer lönsamma domäner. Den Mörka Legionens ankomst omintetgjorde ett capitoliskt försök att återerövra Mandatet från Imperial.

Trots att området till större delen är ofruktbart har Imperial uppfört en stor och välbefäst stad här: Lawrence, ett av Imperials handelscentra. Stadens befolkning har ökats på ytterligare av de nomadiserande prospektörer som gensomsöker öknen i jakt på guld, ädelstenar och urgamla lämningar. Närheten till Saladins citadell har inneburit att Lawrence på senare tid fått inhysa en större trupp ISC-agenter. Utspridda runt Lawrence ligger några tiotal mindre Imperialbosättningar och -företag.

STRATHGORDON

Halvvägs runt planeten från Lawrence sett, högt uppe bland Mariner Mountains majestätiska toppar, klamrar sig Imperialfortet Strathgordon fast vid bergsslutt-ningen. Till hälften slott, till hälften gigantisk bunker, vilar Strathgordon på en av Mars' djupaste och mest lönsamma ädelstensfyndigheter. Vid foten av sluttningarna breder minfält och bunkrar ut sig, och bergets topp är överbelamrad med försvarsanordningar. Strathgordon är en av de legendariska Highlander Clan Warriors baser.

Under sin långa historia har detta enorma fort utsatts för fler erövringsförsök än något annat på denna planet. Det har ännu inte fallit. Enligt en urgammal profetia kommer fortets fall att förebåd hela Imperial Corporations undergång.

KARKOVS RETREAT

I Mariner Mountains, inte långt från Strathgordon, ligger Brödraskapets jättelika klosterfort Karkovs Retreat. Från sitt läge på den 300 meter höga Karkovklippan blickar det ut över det vackra Silverspray Waterfall. I Retreatet studerarar mer än ettusen Bröder Konsten och förbereder sig genom perioder av fasta och meditation på att återvända till mänskligheten och bekämpa Mörkret. De mörka cellerna under klostret är också hemvist för Botgörarna, en grupp av Bröder som på något sätt misslyckats i sitt värv och därför avgivit ett löfte om tysthet och ödmjukhet till dess klostrets Preceptor anser dem redo att återgå till aktiv tjänst. Botgörarna utför de enklaste och tarvligaste sysslorna vid Karkovs Retreat för att på nytt lära sig innebörden av sina löften om lydnad gentemot Kardinalen.

ABSALOMS CITADELL

Mindre än 150 kilometer från Strathgordon ligger Absaloms citadell. Det är visserligen inte lika stort som Saladins citadell, men det är inte mindre fruktansvärt där det skjuter upp som en böld ur själva bergets inre. Nefariten Absalom känner väl till den urgamla spådomen angående Strathgordon, och det är hans särskilda uppgift att bringa just denna stad på fall. Minst en

gång i månaden väller hans svarta horder fram mot den ansatta staden i försök efter försök att erövra den, och minst en gång i månaden slår Imperial tillbaka med hela sin styrka. Hittills har styrkorna varit jämnstarka, och trots stort manfall har ingendera sidan vunnit övertaget.

HOSOKAWA

Denna vackra stad är Arvfurstinnan Marikos huvudstad och Mishimas maktcentrum på Mars. I stadens mitt ligger Himmelspalatset, vilket står kopierat i minsta detalj i San Dorado. I Hosokawa omges palatset dock av ännu ett — och mäktigare — försvarsverk, hundratals pjäsvärn, bunkrar och barracker som alla på ett så skickligt sätt infogats i den omgivande parkens landskap att de är nära nog omöjliga att upptäcka. Detta tjänar naturligtvis ett dubbelt syfte, dels att inte förfula parken och dels att kamouflera vapnen. Resten av staden är byggd i klassisk Mishimastil med mängder av öppna platser, tempel och vackra byggnader. Även staden omges av ett öppet område fyllt av försvarsanordningar.

Hosokawa ligger i mitten av en ring bosättningar som sträcker sig drygt 1500 kilometer ut mot planetens södra polarområde. Mishima har gjort ett allvarligt försök att återerövra denna del av Mars, och man har börjat återuppbyggandet av kanalerna, återuppodlandet av det en gång så bördiga landskapet. Bosättningar av alla slag uppmuntras. Spänningen ligger på en konstant hög nivå mellan Mishima och Capitol, som inget hellre vill än att återta de förlorade områdena. Men när man nu investerat så mycket i dessa områden har Mishima helt enkelt inte råd att låta detta hända. Därför utkämpar AFC och Arvfurstinnans krigare ständiga strider om stora delar av de områden som Mishima vunnit.

MUNDBURG

Mundburg är den enda större Bauhausbosättningen på Mars. Den ligger nära planetens sydpol, i utkanten av de ändlösa isvidderna. Själva staden Mundburg är trots sin storlek en relativt enslig plats. Staden är berömd för två ting: att vara Isbjörnens Ordens — en av Bauhaus' mest framgångsrika militära ordenssällskap — hemstad, och för att vara uppförd på sju öar som samtliga snabbt kan förvandlas till välbefästa fort vid en eventuell attack.

Mundburg var tänkt att bli utgångspunkten för Bauhaus' försök att erövra stora delar av Mars' södra hemisfär, men med den Mörka Legionens ankomst till Venus tvingades man omdirigera merparten av Hembyggarnas resurser tillbaka till hemplaneten. Idag står Mundburg i mitten av ett litet område av Bauhausbosättningar som girigt betraktas av de övriga megakorporationerna. Detta har gjort dess befolkning till berömda krigare, eftersom man inte fått hjälp från Venus sedan attackerna började. Hittills har Mundburg stått emot Imperials dryga halvdussin erövringsförsök, men kanske faller staden vid nästa.

PHOBOS OCH DEIMOS

Namnen på Mars' månar betyder på något urgammalt och sedan länge glömt språk fruktan respektive skräck, och under hela Mars' historia som mänsklig bosättning har de levt upp till sina namn. En gång tjänade planetens båda månar som två av de mest ökända straffkolonierna i mänsklighetens historia — på Phobos hölls manliga fångar, på Deimos kvinnliga. Fångarna dömdes till straffarbete i gruvor långt under månarnas yta, och lämnades utan någon som helst övervakning i den ändlösa labyrinten av tunnlar och gångar. De enda vakter som fanns på dessa månar var den personal som satts att bevaka deras rymdhamnar. Fruktansvärda förhållanden rådde, kannibalism, mord och tortyr var vardagsmat. Ett flertal gånger framfördes krav på att lägga ned dessa straffkolonier, men det skedde aldrig. Inte ens när President Ernestine Borg tvingades nödlanda på Phobos, och med egna ögon bevittnade skändligheterna innan hon räddades av Jake Lizard, hände något.

Med den Mörka Legionens ankomst förändrades allt. Mörkrets horder erövrade båda månarna och fortifierade dem mot alla slags attacker, och med hjälp av den Mörka Symmetrins underliga krafter ristades Muawihjes och Semais symboler in på deras ytor. Dessa lysande ondskans emblem syns var natt från Mars' yta där de far fram över planetens mörka himmel, och blotta åsynen av dem injagar skräck och förtvivlan även i de modigaste.

Många försök har gjort att återerövra de två månarna, men försöken tycks dömda att misslyckas. Det senaste försöket från Imperials sida resulterade i så fruktansvärda förluster att röster höjdes i Parlamentet. En diskret slöja drogs över operationen. Capitol skulle vilja förstöra de ondskans tecken som orenar dess himmel, men hittills har priset varit alltför högt. Ett fåtal våghalsiga frilansare har landat på månarnas ytor och försökt avslöja deras hemligheter — ingen av dem har någonsin setts igen.

BORTOM MARS

Att Capitol är som starkast på Mars innebär inte på något sätt att megakorporationen inte har intressen på någon annan plats än den Röda Planeten. Capitol har mycket starka intressen på Luna, och i mindre omfattning på såväl Venus som Merkurius.

LUNA

Luna är Capitol Corporations urhem, och dess Pionjärer spelade en viktig roll i uppförandet av denna enorma stad. Det är visserligen en fri stad, men Capitol är fortfarande den i särklass starkaste megakorporationen på Luna.

SKRAPAN. Denna 170 våningar höga stjärnskrapa, vars svarta fasad i stål och glas ständigt belyses av strålkastare, är centrum för Capitols administration på Luna. I Skrapans topp står en våning reserverad för Presidenten under dennes besök på Luna, medan byggnadens tre nedre våningar helt och hållet överlåtits åt CSS. Skrapans resterande våningsplan inhyser Capitols tusentals dotterföretags kontor, förutom några våningsplan som upptas av den personal som upprätthåller förbindelserna med Kartellen och de övriga megakorporationerna.



Området som omges av McCraig-linjen går under namnet Doughpits, ett namn som förmodligen har sin förklaring i hur marken söndersmulats av konstanta ytbombningar.

NY I STAN

Brody vaggade sakta med i tågets rytm. Han stirrade som hypnotiserad ut genom fönstret mot stjärnskraporna som sken med ett ljus som nästan förvandlade natten till dag. Marken låg dryga trehundra meter under honom, och bilarna där nere var en flod av ljus. Det var hans första dag i stan och han hade ägnat den i sin helhet åt att åka med Skyway — nätverket av monorailtåg som täckte staden. Nog tusan var det här annat än föräldrarnas bondgård ute i Freedom Lands. Han var glad åt att ha rymt, för här skulle han nog finna lycka och berömmelse — kanske som superaffärsman eller filmstjärna. Men allt det kunde vänta till imorgon, nu var hans främsta uppgift att hitta någonstans att sova.

En storvuxen man dansade till tyst musik i den bortre änden av den tomma vagnen. Under andra omständigheter hade Brody kanske varit rädd för den store, men han verkade så glad där han log och sjöng för sig själv. Brody kunde inte riktigt höra vad mannen sjöng, men det lät som en siffra följt av något ord.

Frihetsstatyn! Brody lovade sig själv att han nästa dag skulle ta sig upp i den och kika ut genom Bolterns myn-



ning. Hans vänner hade sagt att om man spottade ned på torget där nedanför fick man tur.

Den store främlingen hade kommit närmare nu, och Brody hörde vad det var han sjöng: «Tjugoen idag! Tjugoen idag!»

Brody, som just fyllt arton, log för sig själv och gick fram till främlingen. Den dansande mannen körde ett stort finger i bröstet på sig själv och fortsatte sjunga: «Tjugoen idag!»

Brody sträckte leende fram handen och sa: «Grattis, grabben! Grattis på födelsedagen!»

Plötsligt grep främlingen tag i honom och slängde honom med fruktansvärd kraft mot fönstret. Glaset splittrades och Brody tumlade ut i natten. Det sista han hörde där han påbörjade sin långa färd ned mot döden var den sjungande främlingen.

«Tjugotvå idag! Tjugotvå idag!»

MINDRE MARS. Runt Skrapans fot breder Capitols Lunadistrikt ut sig, och det är här större delen av företagets personal i megastaden Luna bor. Enklaven, vars ordning upprätthålles av CSS, kallas också för Mindre Mars tack vare det stora antal capitoliska affärer, bilar och övriga produkter som syns i området där biodromerna visar de senaste Capitolfilmerna så snart de släppts. Mindre Mars är ett av Lunas mest betydande nöjesdistrikt.

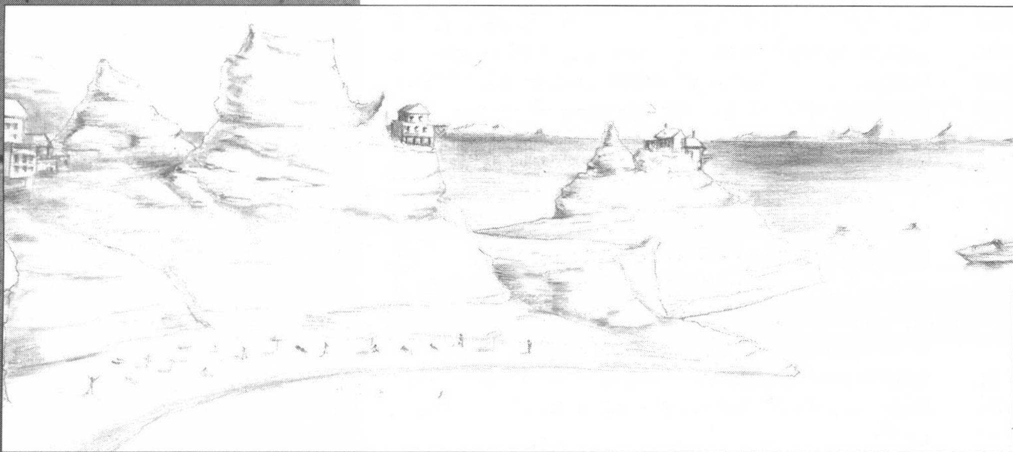
Eftersom Luna är en öppen stad är den också känd som centrum för industriellt spionage, vilket i sin tur innebär att Capitols underrättelsetjänster håller en klart betydande personalstyrka här. Deras huvudsakliga uppgift är att förhindra att capitolier av fientlig makt förleds till att av girighet eller andra skäl sälja företagshemligheter, men naturligtvis bedriver även de en hel del industrispionage. De har också till uppgift att hålla ögonen öppna efter tecken på aktivitet från den Mörka Legionens sida.

På Luna är Capitol huvudsakligen sysselsatt med att importera och sälja varor från Mars, men Universal Motors har också ett antal fabriksanläggningar här. Dessutom har CSS kapat åt sig ett antal lukrativa kontrakt på att upprätthålla ordningen i icke-Capitoliska delar av Luna.

CAPITOL PÅ VENUS

Venus domineras av Bauhaus, och är därför en planet där Capitol fått finna sig i att komma på andra plats. I Heimburg finns ett stort capitoliskt distrikt som mestadels sysslar med handel och diplomati. Området breder ut sig runt en kopia av Frihetsstatyn i närheten av stadens Katedral, men Capitols egentliga centrum på Venus är Gravetonarkipelagen.

GRAVETONARKIPELAGEN. Gravetonarkipelagen är en lång kedja av öar i Venus' Söderhav, öar som är en blandning av korallatoller och vulkaniska utlöpare. De är dessutom otroligt bördiga och producerar en stor mängd exotiska frukter och växter för exportmarknaden. Framförallt är det på dessa öar som medicinalväxten chana odlas, och ur denna utvinns ett medel som är den verksamma beståndsdelen i ett antal starkt smärtstillande medel samt många fler avgjort mindre legala droger. Som exempel kan nämnas att chana är basen för dotterföretaget General Medicines storsäljande smärtstillande medel Morphanol. Farvattnen runt Gravetonarkipelagen uppvisar dessutom ett överflöd av fisk, räkor, krill och ätliga sjögräsarter. Universal Foods enorma fabriksfartyg stävar fram över havet i jakt på alla dessa råvaror. Sist, men sannerligen inte minst, får Gravetonarkipelagen en god del — cirka 25% för att vara mer exakt — av sin inkomst från turistnäringen.



PORT MAC ARTHUR. Arkipelagens huvudstad heter Port Mac Arthur, hemmahamn för Capitols mäktiga Venusianska Söderhavsflotta. Det är härifrån flottans stora hangarfartyg för CAF till alla möjliga områden. Port MacArthur är dessutom känt som högkvarter för Sea Lions, den capitoliska flottans berömda specialstyrka.

Hamnstaden breder ut sig runt den enorma hamnanläggningen i Mac Arthur Bay, och i dess utkanter finns jättelika torrdockor. I den slocknade vulkan som kallas Mount Mac Arthur ligger Mac Arthur Skyport, där rymdskeppen går ned för landning. Rymdhamnen förbinds med staden via en jättelik bergbana.

TORKERTOWN. I Torkertown har Port Mac Arthur en andra hamn, men den är uteslutande en kommersiell hamn där lastfartygens last förs till jättelika lager i väntan på att fraktas vidare till andra delar av Venus eller till andra planeter.

Staden genomsyras helt och hållet av sin funktion som hamnstad. Sjömän på landpermission slåss och jagar kvinnor i bordellkvarteret Devil's Armpit. Missionärer predikar Kardinalens ord och varnar för syndens konsekvenser i gathörnen och de stora handelshusen blir allt rikare på sin kommers. I chanahålorna i Devil's Armpit kan offren för denna kommers hittas, sönderdrogade och utslagna. Det är också här man kan hitta den Mörka Legionens hantlangare.

Det behöver knappast påpekas att Gravetonarkipelagens rikedomar uppmärksammats av Capitols konkurrenter. I det förgångna har såväl Mishima som Imperial försökt rycka kontrollen över regionen ur Capitols händer, och till följd av detta är «Thousand Islands» nedlusade med fort, minfält och minnesmärken över stridigheterna. Den enda megakorporationen med resurser nog att verkligen köra bort Capitol är Bauhaus, men merparten av Hembyggarnas militära styrka är uppbunden i de ändlösa djungelkrigen mot den Mörka Legionen.

Och det är just denna som är det senaste hotet mot Capitols ställning i Gravetonarkipelagen: Mörkrets horder har erövrat Koragadors urgamla fort på sydänden av ön med samma namn och där uppfört ett enormt citadell. Det påstås att det är influenserna från detta citadell som har lockat upp havsmonstren ur Koragadorgraven och stängt av de södra farlederna.

CAPITOL PÅ MERKURIUS

Den Merkuriska underjordens ändlösa grottsystem domineras av Mishima, och Capitols närvaro på planeten är ytterst blygsam. Man leasar industrisektorer i tvillingstäderna Longshore och Fukido åt sina industrier och lagerbyggnader, men man kontrollerar inga stora landområden. När nya grottsystem öppnas för bosättning går capitoliska entrepenörer alltid i täten, men de föredrar att ingå kompanjonsskap med Mishimans — allt under DEPICOR:s vakande öga, naturligtvis.

LIVET I DEN CAPITOLISKA VÄRLDEN

Alla avundas normalcapitoliern hans livsstil — åtminstone om man får tro Capitols media, och visst har capitoliern också en hel del man kan avundas honom. Han tjänar vanligtvis mer än personer på motsvarande poster inom de övriga megakorporationerna, han har större personlig frihet och mer att säga till om vad gäller den egna regeringens göranden och låtanden. Inom Capitol är ägandet vad gäller bilar och konsumtionsvaror (och vapen) mer utbrett än inom de övriga megakorporationerna.

Å andra sidan måste capitolierna leva med en högre brottslighet, mer utbrett drogmissbruk, kätteri och korruption än något annat samhälle. Alkoholens, vapnens och drogernas tillgänglighet utgör en dödlig cocktail. Capitolstädernas slumområden är dessutom större och tätare befolkade än någon annanstans i solsystemet. Visserligen är en stor del av dessa slumområdens invånare människor som sökt sig till capitoliska områden i jakten på ett bättre liv, men flertalet capitolier tillstår gärna att att alldeles för många slinker igenom samhällets tunna skyddsnät och tumlar rakt ned i de fattigas och svältandes underklass. Och det är utan tvekan värre att vara fattig i ett capitoliskt område än någon annanstans, eftersom man på capitolisk mark omges av en sådan enorm rikedom. Avund och girighet är lika stora orsaker till det capitoliska samhällets ständigt uppåtgående våldsspiral som de lättillgängliga vapnen.

Capitols affärsfilosofi att massproducera de varor dess kunder vill ha är en återspegling av dess demokratiska natur. Capitol kan producera varor av högsta klass — och gör det också — men är långt mer intresserat av att kunna erbjuda sina kunder det bästa som kan fås till ett överkomligt pris. Denna filosofi genomsyrar allt megakorporationen gör, i mediaföretagen såväl som inom bilindustrin.

MEDIA

Capitol är solsystemets största filmproducent. Dess studior spottar ur sig storsuccé efter storsuccé, och dess stjärnor tillhör de mest kända människorna i mänsklighetens hela historia. Dess musikindustri säljer fler inspelningar än någon annan, och dess TV-program sänds ut över samtliga av människor bebodda planeter.

Kritikerna anklagar Capitol för att sikta in sig på en minsta gemensamma nämnare. Klokare kritiker menar att det är just detta som är Capitols styrka, för i dessa dystra tider vill människor underhållas, inte bildas eller vara föremål för föreläsningar. Capitol förser dem med denna underhållning.

Det är studios som Mogul, Independent och Universal Motion Pictures som ansvarar för produktionen av Capitols filmer. Var studio har sin specialitet. Mogul producerar episka berättelser, Independent komedier och Universal detektivberättelser och övriga sorters modern dramer. Var och en av dessa studios har sina egna kontraktsbundna stjärnor och regissörer. De har horder av manusförfattare och tekniker anställda, och samtliga dessa filmbolag kontrollerar dessutom sina egna biodromekedjor där filmerna visas för allmänheten.

Man har ett väl inarbetat system för filmens stjärnor som försiktigt odlas fram, först med biroller i mindre projekt och om de visar sig populära flyttas de upp en division till de kassasuccéer som Capitol är så berömt för. Talangscouter ser till att bolagen förses med en ständig ström av nya och intressanta ansikten.

Man gör allt för att få stjärnorna att framstå i en glamorös dager och därmed väcka folks intresse. Studiorna förser dem med luxuösa våningar, limousiner körda av privatchaufförer och väl tilltagna löner. Säkerhetsagenter ser till att stjärnans heder aldrig ifrågasätts, och studiokontrollerade filmtidningar göder den hängivna publiken med en ständig ström av läckerbitar om deras favoritskådespelare. En av de mest iögonfallande tilldragelserna på Capitolägt territorium är de enorma annonskampanjer som föregår filmer med stjärnor som Jack Slade, Eva Kane, Liza Bergman, Carlos Manolito och Rudi Steiner.

Samtliga Capitols studior förespråkar i sina verk «the capitolian way». Det goda segrar alltid. Tolerans och samarbete övervinner alltid hat och skenhelighet. Sluten är alltid lyckliga, och skurkarna får alltid sina straff. Det är sådant folk gillar att se, och de flockas därför i allt större antal kring Capitols enorma biodromer.

TRYCKSAKER. Megakorporationens mediadominans inskränker sig inte bara till den vita duken. Dotterföretag som Martian Magazines och Universal News flödar marknaden med billiga böcker, tidningar och tidskrifter som täcker in ett stort antal ämnen. Många av böckerna och tidskrifterna handlar om självförverkligande och hur man lyckas här i världen — ämnen av stort intresse för flertalet Capitolmedborgare. *The San Dorado Herald* är Capitols mest framgångsrika dagstidning och en av de få som kan mäta sig med *Krönikören* i popularitet. Tidningens ton och ämnesval är alltid färgstarkt och pro-Capitoliskt, men den censureras inte, och nivån på dess nyhetsrapportering är oftast hög och förvånansvärt objektiv. Flertalet Capitolstäder håller sig med egna tidningar, som exempelvis *The Hope Journal* och *The Bur-*



TAXI

«Tvåhundrasextio dollar — det är ju skandalöst!» nästan vrålade Blanchard åt taxichauffören. Mannen rörde inte en min.

«Det är taxan, polarn. Kolla taxametern, bara.»

Blanchard visste att det inte var rätt pris, men har var trött och arg och frustrerad. Affärsresan hade inte gått bra, och nu satt han med sina sista femhundra i plånboken och darrade av ilska. Om han inte fick det där kontraktet skulle han gå i konkurs, och han och Nancy skulle tvingas flytta ut i ett skjul i Området — och nu försökte fettet här lura av honom hans sista dollar.

«Är du säker på att du inte tagit turisttaxa nu? Jag är faktiskt härifrån stan.» Den store chauffören gav honom en föraktfull blick. Blanchard visste att allt mannen såg var en liten fet och plufsig man, en misslyckad typ, en nolla. Chauffören hade dragit på sig ett knogjärn i mässing och viftade hotfullt med den knutna näven.

«Tänker du pröjsa, eller ska jag ta betalt i blod?»

Blanchard började fumla nervöst i kavajen, och taximannen hånlog triumferande. «Vänta lite, jag har pengarna här, herrn — slå mig inte, snälla ni!»

Chauffören hånskrattade. Blanchard slet fram sin Enforcer, och mannen gurglade till och bleknade när han såg vapnet. «Varsågod,» väste Blanchard och tömde magasinet i mannens ansikte.

Han steg hysteriskt skrattande ur bilen. «Behåll växeln!» tjöt han och lämnade bilen. Ingen så mycket som såg åt honom. Kanske försökte de undvika att se honom i ögonen.



roughs Enquirer, men deras upplagor är betydligt lägre. Till och med AFC ger ut en egen tidning, *The Guardian*. För den som vill hålla sig àjour med Capitols externa och militära policies är detta nödvändig läsning.

REKLAM. Capitol är ytterst framgångsrikt även inom reklamvärlden, vilket en tur nedför vilken gata som helst i vilken Capitolstad som helst ger vid handen. Enorma elektriska anslagstavlor och neonskyltar finns överallt. Luften är mättad med smart och klatschig reklam. Ett antal av Capitols dotterföretags logotyper är nära nog lika kända som Kardinalens ansikte. Vem känner inte igen Hamburgerman eller Universal Motors diamantformade logo?

TRANSPORT

Capitol producerar en stor mängd bilar. Universal Motors bygger och säljer fler bilar än något av företagets konkurrenter. De är stora, snabba och billiga, de ser bra ut och är hållbara — och när de går sönder är även reservdelarna billiga och lätta att få tag i. De flesta capitolier äger en bil, och flertalet väljer att köpa Capitolproducerade fordon — och varför inte? De vet ju att de gör en bra affär.

Inom Capitol finns fem större fordonsproducenter. Universal Motors förser vanligt folk med bilar enligt receptet hög standard, lågt pris. Ranger producerar fordon för Capitols många styrelseledamöter. General Trucks levererar pickuper och lätta lastbilar, Militek som namnet antyder militärfordon. Den stora General Aerospace-divisionen tillverkar flygfarkoster av alla slag, från passagerarzeppelinaren Mastodon för interkontinentala resor, till jaktbombaren Puma.

Vart och ett av dessa fordonstillverkande dotterföretag har sina egna marknadsavdelningar och kedjor av försäljningsställen dit folk kan komma och köpa produkterna.

MAT

Snabbmat är också ett område där Capitol tagit en tätposition. Flertalet av Capitols snabbmatskedjor följer samma principer: i rena, väl upplysta och lättillgängliga lokaler erbjuder man sina kunder en begränsad men mättande meny. Standarden är vanligtvis hög, och om smaken är menlös kan den tilltala så många fler. Burgerland (Hamburgermans hemvist) producerar hamburgare, Giuseppe's pizza. Gravitor tillverkar snabbmatsversioner av den kryddiga mat som är Gravetonarkipelagens specialitet.

Capitol matvaruindustri är solsystemets största, och inbegriper varumärken som Wombat Soups, Buffalo Meat Products och Hardman Tobaccos — alla kända i systemets samtliga hörn. Capitol exporterar större mängder födoämnen än någon annan megakorporation.

AFFÄRER

Även på detta område följer Capitols dotterföretag väl beprövade formler för att nå ut till massmarknaden. Capitol distribuerar sina varor på två olika sätt.

Den ena distributionsvägen går genom specialbutiker. Man kan köpa kläder på Dress Up!, elartiklar hos Electroworld, böcker på Bookworld och smycken hos Eternity. Dessa butikskedjor återfinns överallt på Capitolägt territorium

Den andra distributionsvägen går via de av Capitol ägda varuhus som ingår i någon av de två enorma kedjorna. Everyman-varuhusen inriktar sig på normalmedborgaren, och i dessa gigantiska varuhus kan snart sagt allt man kan föreställa sig köpas, från nattmössor till nudlar, från sportutrustning till symaskiner. Varuhuset håller låga priser, och säljer nästan alla Capitolproducerade produkter som riktar sig till normalkonsumenten, men även stora mängder billiga Mishimanska elartiklar. Rothchildesvaruhusen är långt mer exklusiva. Här säljs lyxartiklar från de av Capitols dotterföretag som med sina produkter riktar sig till samhällets högre lager. Naturligtvis kan man också erbjuda sina kunder importerade lyxartiklar från de övriga megakorporationerna. De mer välbärgade Capitolmedborgarna är alltid välkomna här, och Rothchildes gör allt för att kunderna ska känna sig privilegierade och exklusiva. Detta går visserligen i någon mån emot Capitols demokratiska grundsyn, men ger i gengäld megakorporationen möjlighet att konkurrera med Imperials och Bauhaus' lyxbutiker.



MEGA-KORPORATIONEN CAPITOL



FÖRETAGSSTRUKTUR

Capitol är den äldsta megakorporationen och den enda av dem som faktiskt är en korporation i ordets ursprungliga bemärkelse.

Megakorporationens mål, ansvarsområden och juridiska struktur har alla angetts i det urgamla dokument som är känt som Capitolian Charter, som är äldre än självaste Krönikorna och där Capitols lagar står nedtecknade. Dokumentet är en av solsystemets mest vördade artefakter. Originaldokumentet ristades ned på tre stentavlor som ligger i Capitol Corporate Museum i San Dorado.

Capitols anställda kallas i dokumentet för medborgare, som var och en åtnjuter vissa oomkullrunkeliga rättigheter. Alla har rätt till rättvis prövning i domstol, goda arbetsförhållanden, att bära vapen samt att rösta i vissa företagsval. Capitol skriver under på att det är företagets plikt gentemot sina medborgare att se till att de är fria, trygga och lyckliga. Som motprestation förväntas medborgarna visa lojalitet och engagemang gentemot företagets idéer och mål. Naturligtvis målar man här i teorin upp en vacker bild. I praktiken tar sig Capitols styrande så stora friheter gentemot sina anställda som de kan komma undan med. Men fastän Capitols politiker är notoriskt korrupta och maktfullkomliga har man några kontrollstationer som förhindrar att de helt och hållet kör över medborgarna.

CAPITOLS STYRELSESKICK

Samtliga medborgare är också aktieägare — var medborgare äger åtminstone en andel i Capitols enorma aktieportfölj. Vid födseln måste ett barn få minst en aktie från någondera föräldern. Skulle föräldrarna inte äga mer än en aktie vardera tilldelas barnet en aktie ur Capitols portfölj. Under sin levnad kan medborgaren sedan få många fler aktier i form av bonusar och utdelning på befintligt aktieinnehav. Det står var och en fritt att sälja sina aktier till någon annan medborgare eller tillbaka till megakorporationen. Till utomstående kan man däremot inte sälja aktier utan särskilt tillstånd — vilket aldrig ges.

Var aktieandel ger bland mycket annat innehavaren rätt att rösta i Capitols många val och rådgivande omröstningar. Eftersom det av uppenbara skäl vore opraktiskt att låta samtliga capitolier rösta i samtliga frågor, väljer medborgarna istället representanter som i Styrelsen sedan för väljarnas talan. Dessa representantval hålls vart fjärde år.

VAL

Capitols territorier har delats upp i 690 valdistrikt, som alla täcker ett visst geografiskt område. Dessa kan variera i storlek från en stad, som San Dorado eller Luna, till de enorma vidder som utgör Freedom Lands. Oavsett ett områdes geografiska eller demografiska storlek utser detta genom val en representant att sända till Styrelsen.

Var fjärde höst beger sig samtliga medborgare på Democracy Day till de stora Aktiehus (som det finns ett stort antal av inom varje valdistrikt) där de visar upp sina aktiebrev. Dessa kontrolleras mot företagets egna noteringar, och medborgaren ges en verifikation på ett röstantal som motsvarar aktieandelen. Dessa röster kan medborgarna sedan lägga på valfri kandidat. Den kandidat som får högst antal röster inom sitt distrikt väljs in i Styrelsen. Under dagarna närmast efter valet kontrollräknas rösterna av grupper av revisorer från DEFEI, och när röstsammanräkningen till sist är klar publiceras valresultatet och de nya Styrelsemedlemmarna upptas i Styrelsen efter att ha svurit en trohetsed.



När representanten väl svurits in i Styrelsen har denne i samtliga beslutsfrågor en röstandel motsvarande det antal väljarröster som gav honom eller henne säte i Styrelsen. Styrelsemedlemmar kallas också «aktieägare». Naturligtvis har de representanter som valts in för tätbefolkade regioner som San Dorado mycket större röstandelar än de som kommer från glesbygder, men å andra sidan innebär detta inte att de senare står maktlösa. Särskilt svåra frågor kan komma att hänga på några enstaka röster, och under förhandlingarna som föregår sådana beslut kan dessa småaktieägare tvinga sig till betydande eftergifter.

I teorin kan samtliga medborgare ställa upp i val, vilket därmed innebär att vem som helst — även här i teorin — en dag kan bli President. Detta är kärnpunkten i såväl Capitols mytologi som den capitoliska Drömmen, och en av många anledningar att Capitol ses som möjligheternas megakorporation.



FÖR AMIRALEN

Stevens låg tålmodigt väntande i buskaget och lyssnade till den annalkande Mishimapatrullens tunga fotsteg. Han förbannade sin otur — två dagar rakt igenom träsket utan problem, två dagar bakom Mishimas linjer utan problem och nu, några timmar innan klockan K svärmade de små kräken omkring överallt. Han undrade om uppdraget hade avslöjats på något sätt — det var precis som amiralen alltid sade: det går alltid åt helvete när man minst anar det.

Mishimasoldaterna kom närmare nu. Stevens hoppades att ingen av de andra skulle öppna eld — ljudet skulle höras genom hela djungeln och locka till sig varenda Samuraj på kilometers avstånd. Han bad en tyst bön att ingen skulle vara så dum. Nichols kunde han lita på, han hade också tränats av amiralen, han var pålitlig. Men de andra var Stevens inte säker på — han hoppades naturligtvis att de skulle sköta sig, han hade ju tränat dem själv, men det var ändå inte detsamma som att jobba med folk som utbildats av amiralen. Dem kunde man anförtro sitt liv utan en sekunds tvekan. Stevens höll andan och bad att han skulle slippa höra ens ett enda skott.

Patrullen var nära dem nu. Stevens kunde höra dem andas, han kände lukten av deras svett. Fem män, gissade han, av fotstegen att döma — och en dem haltade. En gren kittlade honom i ansiktet då en av männen rundade stigkröken.

PRESIDENTEN

När valet av Styrelsemedlemmar är över dras Presidentvalet igång. Nu utbryter en period av manövrerande inom Styrelsen, då de olika presidentkandidaterna hotar och fjäskar, lovar och kompromissar i sin kamp för att erövra den högsta posten.

Presidenten väljs bland Styrelsens medlemmar, av Styrelsens medlemmar, och har stor verkställande makt vad gäller företagets finans- och säkerhetsfrågor. Mest intressant är makten att utse Departementschefer, inte endast av det mer uppenbara skälet utan kanske framförallt för att ett av de vanligaste sätten att nå Presidentposten är att utlova höga ämbeten som tack för stöd i valet.

Även Presidentvalen ger småaktieägarna ett utmärkt tillfälle att agera vågmästare. Om striden är jämn, och det är de flesta, kan skickliga amåaktieägare förhandla sig till avsevärda fördelar. Mer än en Styrelseledamot från ett glesbygdsdistrikt har på detta sätt lyckats slå sig fram till posten som chef för något av Generaldepartementen.

DEMOKRATER OCH PLUTOKRATER

Bristen i Capitols demokratiska system är naturligtvis att det inbegriper långt fler aktier än röstberättigade, samt att enskilda medborgare står i sin fulla rätt att sälja samtliga sånär som på sin sista aktie. (De kan visserligen sälja den där sista aktien också, men gör de det upphör de att vara capitoliska medborgare — och Capitol anställer endast medborgare.) Dessa aktier kan därmed köpas av andra individer, vilket kommit att innebära att upp till 90% av rösterna i ett valdistrikt kontrolleras av en enda person eller en grupp av personer.

Det finns gott om exempel på rika personer som valt in sig själva i Styrelsen. Å andra sidan finns det fortfarande områden där merparten av medborgarna fortfarande har kontrollen över sina aktier och därmed väljer Styrelsemedlemmar som för deras talan. Detta har resulterat i att Styrelsen har splittrats upp i två fraktioner eller partier.

Demokraterna är de som valts att representera medborgarna, vars röst i Styrelsens beslut faktiskt representerar stora grupper av arbetare. Demokraterna tenderar till att stödja åtgärder och målsättningar som förbättrar arbetarnas och folkmajoritetens liv och vardag.

Plutokraterna stammar från den lilla samhällsklick som (i flertalet fall) ärvt sina enorma förmögenheter. Dessa Styrelsemedlemmar röstar vanligtvis konservativt och föredrar sparplaner och åtgärder som ökar deras privata förmögenheter.

Men eftersom Capitol är Capitol går det ingen rigid skiljelinje mellan dessa två grupper. Många Styrelsemedlemmar som ärvt stora aktieportföljer stöder likväl åtgärder som gagnar det stora flertalet, och många valda Demokrater har stött nedskärningar i hälso-, välfärds-, och trygghetspaketen för att öka utdelningen på ägarnas aktieportföljer.

I allmänhet råder konsensus mellan Styrelsemedlemmarna att Capitols livsstil måste försvaras och de egna fickorna fyllas. I kristider kan man förvänta sig att Styrelsen sluter leden mot den gemensamma fienden.

KONTROLL ÖVER KORPORATIONEN

I Capitols Styrelse sitter 690 ledamöter från 690 valdistrikt. Var och en av dessa anförtros av Presidenten ett ansvarsområde, vilket innebär att de utnämns till chefsposten för något av megakorporationens 679 Departement. Tursamma eller inflytelserika Styrelsemedlemmar anförtros något av de elva Generaldepartementen.

Capitols kontroll över sina tillgångar delas mellan 679 Departement, som alla inför Styrelsen ansvarar för skötseln av sin specifika del av megakorporationen. Department of Urban Planning ansvarar exempelvis för införandet och upprätthållandet av byggnormerna inom Capitols inflytandesfär. Department of Defens Procuration ansvarar för upphandlingen av militär utrustning, etc.

Vart och ett av de 679 Departementen står under överinseende av något av de elva Generaldepartementen, som är de mäktigaste organisationerna inom Capitols regering. Av dessa elva Generaldepartement är de viktigaste de följande:

DEDE. General Department of Defense and Expansion.
DELEJ. General Department of Education, Law Enforcement and Justice.
DEFEI. General Department of Finance, Economy and Industry.
DEPICOR. General Department of Public and Inter-Corporational Relations.

Dessa fyra Generaldepartement kontrollerar 90% av Capitols samtliga affärer. De tar fram riktlinjerna som megakorporationens miljontals dotterföretag förväntas agera efter. De skapar de regler som dotterföretagen måste följa, och upprätthåller de lagar och förordningar medborgarna måste följa.

FÖRVALTNINGEN

Capitol har bokstavligt talat miljontals dotterföretag, och alla kontrolleras av den underavdelning till DEFEI som i folkmun kallas Förvaltningen. Förvaltningen är i princip ett register över samtliga Capitolkontrollerade företag. Dess uppgift är att de riktlinjer som tas fram av Generaldepartementen vidarebefordras till berörda företag, och i teorin ska Förvaltningen dessutom se till att dessa riktlinjer efterlevs. Detta stannar dock vid teorin, eftersom företagen är alltför många för att Förvaltningen ska kunna hålla dem alla under uppsikt. Oftas kommer brott mot megakorporationens riktlinjer i dagen först när något annat dotterföretag klagar över illojal konkurrens, eller när en medborgare anmäler ett företag för försumlighet till sin valde Styrelseledamot.

I realiteten fungerar Förvaltningen därför helt enkelt som ett register som visar att de namngivna företagen är Capitolägda.

DEDE

General Department of Defense and Expansion är bland flertalet medborgare bättre känt som Försvarsdepartementet. Det ansvarar för upphandlingen av samtlig militär utrustning samt övervakar att AFC:s Överbefälhavare följer Styrelsens order. DEDE har dessutom ansvaret för

formulerandet av Capitols långsiktiga militära mål, samt att vidarebefordra dessa till Överbefälhavarna.

DELEJ

DELEJ, även känt som Justitiedepartementet, ansvarar för lagens upprätthållande på Capitols territorium. Det kan kanske tyckas märkligt att samma Generaldepartement ansvarar för utbildningsväsendet, men inom Capitol anser man det viktigt att medborgarna känner väl till sina skyldigheter gentemot samhället. Man anser helt enkelt detta vara det bästa sättet att upprätthålla sitt företags unika kultur, och samtliga elever blir också itutade de capitoliska idealen från sina första skolår. DELEJ:s mest kända byråer är CBI — Central Bureau of Investigation, mer känd som Byrån — som övervakar kriminell aktivitet på capitoliskt territorium — och CSS, som upprätthåller ordningen.

DEPICOR

Detta Generaldepartement har överinseende över Capitols externa relationer — relationerna med de övriga megakorporationerna, Brödraskapet och Kartellen. DEPICOR upprätthåller Captilos ambassader, förhandlar fram handelsavtal och sänder diplomatiska noter och varningar. Detta Generaldepartement är i vardagslag känt som Organet.



Stevens skulle ta ledaren, så han fick lov att lita på att de andra klarade av resten. Om någon av dem gjorde i det blå skåpet skulle han få en kula eller en kniv i ryggen, det visste han. Men nu var det slutfunderat. Stevens vräkte sig fram genom undervegetationen, lade ena handen över Mishimasoldatens mun och skar med den andra halsen av honom tyst och snabbt — precis som amiralen en gång hade lärt honom. «Ännu en Mishiman biter i gräset,» tänkte han och torkade svetten från sin ankartatuering, «ännu en för amiralen.»

AFFÄRSFILOSOFI

Capitol portätterar gärna sig själv som den mest idealistiska megakorporationen. Man trumpetar högt och ljudligt ut det faktum att man försett majoriteten av sina anställda med en levnadsnivå som är högre än de övriga megakorporationernas, samt att medborgarna har långt större inflytande över regeringen. Men när det handlar om affärer är Capitol precis lika hänsynslöst som någon av de andra megakorporationerna. Det måste man vara — om inte, skulle dess rivaler ha krossat Capitol för länge sedan.

Capitol är den största megakorporationen. Dess omsättning är cirka 20% större än den närmsta rivalen Mishimas. Liksom sina konkurrenter för Capitol en aktiv kamp för att ta kontroll över så stora marknadsandelar som möjligt, och strävar hela tiden efter kontroll över produktionsapparatens samtliga länkar, från upparbetandet av råvaror till produktdesign, från tillverkning till distribution.

Capitols huvudfilosofi är att erbjuda sina kunder — oavsett vilka de är och vad de vill ha — den perfekta produkten, och man lägger därför stor vikt vid marknadsundersökningar. Megakorporationen är inte heller främmande för att skapa efterfrågan, och dess reklam- och marknadsföringsdivisioner tillhör systemets mest effektiva och framgångsrika. Eftersom merparten av Capitols kunder efterfrågar billiga och pålitliga produkter är produktionen av sådana megakorporationens specialitet. Detta gör det dessutom möjligt för Capitol att översvämma marknaden med sina produkter och på så sätt driva bort konkurrenterna.

Förutom massproduktion ligger Capitols styrka i konsumtionsvaru- och mediaindustrierna. Megakorporationen är solsystemets främsta exportör av livsmedel, och dess mediamaskin billig av och lättillgänglig underhållning för massorna.

FRILANSARE

Capitol gör vanligtvis inte affärer med frilansarföretag — man köper upp dem. Om ett företag tagit fram en innovativ eller framgångsrik idé eller produkt ser Styrelsen ingen anledning till att även Capitol skulle lägga ned tjd och pengar på att ta fram en egen version. Istället försöker man vanligtvis köpa upp företaget i fråga till ett rimligt pris, och endast om ägaren vägrar anta budet ger man sig in i direkt konkurrens med syfte att driva bort företaget från marknaden. När Capitol köpt upp ett företag blir dess anställda automatiskt Capitolmedborgare med de privilegier och skyldigheter detta innebär. De anställda tvingas inte bli Capitolmedborgare, men om de väljer att tacka nej måste de se sig om efter nya arbeten.

Denna villighet att uppta och integrera nya företag förklarar till stor del varför Capitol blivit den största megakorporationen. Många av Capitols mest framgångsrika divisioner började en gång i tiden som frilansarföretag som senare övertogs av Capitol Corporation, och när de väl fått ta del av megakorporationens mäktiga marknadsförings- och distributionskanaler har de vanligtvis gått från klarhet till klarhet. Faktum är att det är mången frilansares dröm att köpas upp av Capitol.

PRIVATÄGDA FÖRETAG

Det står Capitolmedborgarna helt fritt att starta egna företag, så länge dessa efterlever Capitols samtliga lagar och de instruktioner som utfärdas av Generaldepartement. I alla lagliga hänseenden är dessa privatägda företag en del av megakorporationen Capitol. Konkurrenterna hävdar att Capitol kan påstå sig vara den största megakorporationen endast tack vare det faktum att alla dessa privatägda företag upptas i megakorporationens årsbokslut.

Här måste man dock komma ihåg en viktig sak: Capitol äger inte dessa företag. De står kvar under sina grundares och deras arvingars kontroll om Capitol inte köper upp företaget — som man vanligtvis gör om det växer sig stort nog. Även sedan de köpts upp fortsätter dock många av dessa dotterföretag att styras av sina ursprungliga ägarfamiljer, eftersom dessa trots allt har vuxit upp som en del av affärsverksamheten.





EXTERNA RELATIONER

Dale kom fram ur buskagen med drypande kommandokniv. «Ingen av dem som mycket som nös, schassen. Vi fixade dem tyst och snyggt.»

Capitol anser sig hantera sina mellanhavanden med de övriga megakorporationenra på ett rättvist och opartiskt sätt. Capitols policy vad gäller externa relationer är att fred främjar affärer, och därför försöker man också upprätthålla fredliga relationer. Dessvärre är detta inte alltid möjligt. De rivaliserande megakorporationerna misstar alltför ofta Capitols pacifism för svaghet, och behöver därför med ganska jämna mellanrum läras en läxa. När ett krig en gång väl är över gör Capitols ledare vanligtvis sitt bästa för att lägga det inträffade bakom sig, vare sig man vann eller förlorade kriget. Att vara långsint vore dåligt för affärerna.

MISHIMA

Mishima är Capitols främsta handelspartner, och relationerna mellan de två megakorporationerna är vanligtvis så goda de nu kan vara mellan två konkurrenter — läget är med andra ord spänt och mycket ömtåligt. Megakorporationerna har i det förgångna gått ut i öppet krig mot varandra. De större sammandrabbningarna har gällt Gravetonarkipelagen, som Mishima traktar efter, och Mars' Southern Lands.

BAUHAUS

Bauhaus köper en stor del av sina råvaror av Capitol, vilket i sig är skäl nog för Capitol att favorisera Hembyggarna. Den enda större stötestenen mellan de två megakorporationerna har varit Gravetonarkipelagen på Venus, vilken Bauhaus anser vara en del av sin naturliga inflytandesfär. Capitol är dock inte berett att ge upp sin mest värdefulla tillgång utanför Mars. I det förgångna har de två megakorporationerna stridit om arkipelagen, men sedan den Mörka Legionens ankomst till Venus har krigshotet minskats avsevärt. Relationerna mellan Bauhaus och Capitol kan bäst beskrivas som ömsesidig och respektfull neutralitet.

IMPERIAL

Capitolierna litar inte på Imperial. En stor del av MIC:s verksamhet gäller övervakandet av den mindre megakorporationen samt att försöka ta reda på vad som är på gång i Mandatet. Capitol slickar forfarande såren efter vad de anser vara Imperials förräderi under den Mörka Legionens första anfall. AFC:s Överbefälhavare har fortfarande i färskt minne hur Imperial stötte en dolk i Capitols rygg under tiden för den Mörka Legionens inledande anfall mot Mars. Vore det inte för att Styrelsen höll dem tillbaka skulle de gladeligen göra allt som står i deras makt för att krossa Mandatet och därefter Imperial i dess helhet. Inom Styrelsens höjs fortfarande mäktiga röster på ett kraftfullare agerande gentemot Imperial (bland dessa kan särskilt nämnas stålfamiljen Irving-Jorgensen som kontrollerar Valley Forge).

CYBERTRONIC

Capitol delar inte de övriga megakorporationernas fördomar gentemot Cybertronic, men å andra sidan ställer man sig inte heller positiv till den. Man väntar helt enkelt på att få se vad som ska hända med den. Capitol är mycket intresserat av Cybertronics radikala teknologiska landvinningar, men tänker inte försöka köpa upp någon av Cybertronics divisioner förrän man är säker på att man kan lita så mycket på före detta Cybertronicanställda att man kan låta dem bli Capitolmedborgare. En mindre fraktion inom Capitol är faktiskt villig att köpa upp hela Cybertronic om man bara vore säker på att de anställda var pålitliga. Capitol har de finansiella resurserna att göra detta, åtminstone enligt DEFEI:s beräkningar, frågan är bara om ett «lik» kan köpas?

BRÖDRASKAPET

Capitols relationer med Brödraskapet är utmärkta. Nära 90% av capitolierna besöker troget Katedralerna, och 100% av Styrelsen ser till att synas där åtminstone en gång i veckan. Den enda källan till slitningar mellan de två organisationerna är det Andra Direktoratet. Capitolierna inser visserligen att Inkvisitionen utför ett arbete som måste utföras, men anser att dess metoder kommer i konflikt med megakorporationens policy vad gäller personlig frihet och opartisk prövning inför domstol. Megakorporationen har försök gå runt detta genom att göra samtliga Inkvisitorer på Capitolkontrollerat territorium likställda CBI-agenter, med dessas befogenheter vad gäller arresteringar och förhör av misstänkta. CBI-agenter har utomordentliga befogenheter vad gäller att upprätthålla megakorporationens säkerhet, men inte ens dessa är nog för de mer hängivna Inkvisitorerna.

I ärlighetens namn måste dock påpekas att Brödraskapet visat viss förståelse av problemet i det att man mestadels utsett Inkvisitorer som respekterar capitoliernas reservationer. Men till syvende og sidst är dock en Inkvisitor alltid en Inkvisitor, och det är en sådans plikt att stå fast gentemot Mörkret. Här finns en god grogrund för konflikter.

KARTELLEN

Det var Capitol som en gång i tiden grundade Kartellen, och megakorporationen är fortfarande dess huvudsakliga bidragsgivare och anhängare. Det finns inom andra megakorporationer de som i Kartellen först och främst ser ett verktyg för Capitol, trots att detta inte riktigt är fallet.

Tanken att Kartellen är ett samarbetsorgan för dess parter är en återspegling av Capitols egen filosofi — och eftersom Capitol följer Kartellens regler förväntar man sig att de övriga medlemmarna gör detsamma. Det är ju trots allt till allas fördel att göra så. Capitol förväntar sig att Kartellen ska gå i spetsen för och koordinera kampen mot den Mörka Legionen. Styrelsen är endast alltför väl medveten om att ingen megakorporation hittills lyckats driva tillbaka den Mörka Legionen på egen hand, och att det är mycket troligt att mänskligheten måste göra en gemensam ansträngning för att lyckas med detta.

Det är därför Capitol alltid ger Kartellens operationer sitt fulla stöd och gör sitt bästa för att genomdriva dess förordningar även på de övriga megakorporationernas områden. Capitol är visserligen inte dåraktigt nog att gå ut i krig mot andra korporationer i korporationssamarbetets namn, men man gör bruk av sin betydande ekonomiska och politiska makt för att förmå de övriga att rätta in sig i ledet.

UPPRÄTTHÅLLANDE AV LAGEN



Lagens upprätthållande inom Capitolkontrollerat område är en invecklad historia. Det finns ett antal polisiära enheter med skilda ansvarsområden och betydande befogenheter vad gäller bland annat användandet av tvång.

Enkelt uttryckt utförs det grundläggande polisarbetet av Capitol Security Service — det är männen och kvinnorna inom CSS som ansvarar för upprätthållandet av den allmänna ordningen och omhändertagandet av brottslingar. Det är CSS-personal som patrullerar gatorna, jagar bankrånare och sköter alla de övriga sysslor som polismyndigheter vanligen förknippas med.

CSS' organisation utgår från regional nivå, där varje valdistrikt står för ett CSS-distrikt. Dessa avdelningar sönderfaller i sin tur i polisavdelningar, som alla har åtminstone en polisstation — större distrikt kan ha flera. Eftersom det i samtliga valdistrikt grovt räknat bor ungefär lika många röstberättigade individer är det inte antalet invånare som avgör antalet polisavdelningar, utan områdets storlek. I megastaden San Dorado finns exempelvis lika många polisavdelningar som i det ytterst glest befolkade Western Freedom Lands, trots att det senare området täcker en flera gånger större yta än San Dorado. Detta återspeglas naturligtvis i de skilda polisavdelningarnas arbetssätt. I San Dorado patrullerar man mestadels till fots och i bilar, medan man i Freedom Lands opererar från befästa polisfort och använder sig av helikoptrar och beach-buggies som färdmedel.

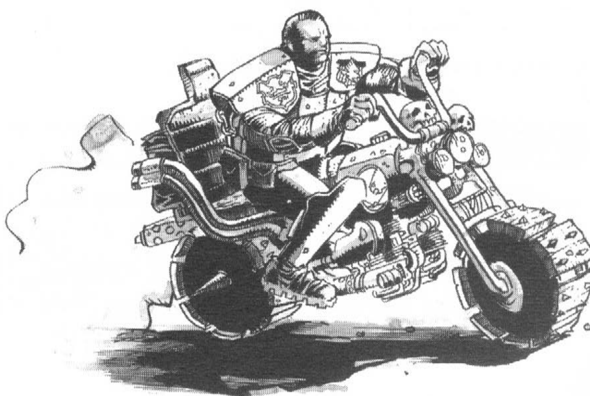
En grundläggande princip är att en polis inte har några som helst befogenheter utanför sitt distrikt — där räknas de som vanliga medborgare, försåvitt de två polisdistrikten inte ingått någon slags överenskommelse. Inom sitt distrikt har polisen långtgående befogenheter. De har rätt att stoppa och visitera misstänkta individer, och har rätt att ingripa om de misstänker att ett brott håller på eller kommer att begås. De har rätt att om så krävs använda dödligt våld för att försvara sitt eget eller andra medborgares liv, även om capitolisk lag fastställer att de inte ska använda mer våld än nöden eller uppgiftens lösande kräver. I praktiken krävs dock dödligt våld för att omhänderta Capitols välbeväpnade invånare.

Förutom den ovan nämnda underavdelningen, District Police, består CSS även av ett antal andra underavdelningar. Bland dessa kan nämnas Järnvägspolisen, som ansvarar för upprätthållandet av ordningen längs den transmarsianska järnvägens miljontals kilometer, och ett antal specialavdelningar som sköter gränsbevakning och immigrationsärenden. Fängelsepolisen sköter som namnet antyder fängelser och korrektionsanstalter. Merparten av detta är grundläggande polisarbete.

APORNA



CSS i stort åtnjuter ett gott rykte bland medborgarna — men en avdelning är lika allmänt fruktad och hatad. Dess medlemmar utgör de avskydda grupperna ur Armed Interdiction Police — i folkmun benämnda Apor. Det är Aporna som utgör de ytterst mobila kravallstyrkor som sätts in för att slå ned upplopp, men de tjänstgör också som SWAT-teams. I vart polisdistrikt finns åtminstone ett kompani Apor. Vid händelse av krig kan de om så skulle behövas med omedelbar verkan sättas in i försvaret av Capitol. Aporna är också mer soldater än poliser, trots att de vanligen ratats av militären eftersom de är för brutala, dumma och djuriskt vilda för att kunna bli bra soldater. Åsynen av dessa vrålande monster på sina RAT-cyklar är mer än tillräckligt för att förmå den modigaste revoltör att vända om och fly. Aporna hatas av i stort sett alla, men i dessa mörka tider måste man dessvärre ta deras tjänster i anspråk för att kunna bevara ordningen.





CSS' JURISDIKTION

CSS-personal tillåts under inga som helst omständigheter undersöka korporationsärenden — sådana frågor faller under andra organisationers ansvarsområden. Fall som berör militära säkerhetsfrågor ska vidarebefordras till MIC. Fall som berör andra korporationer ska vidarebefordras till EIA. Fall som går över gränsen till annat polisdistrikt ska överlämnas till CBI.

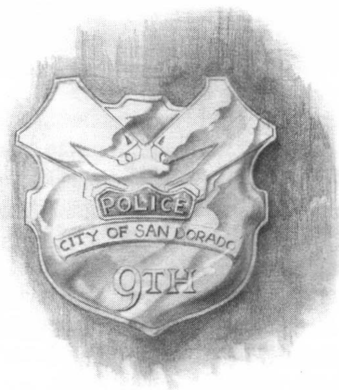
CSS-personalen är välutbildad och allmänt respekterad. De utför sina plikter med viss varsamhet, och åtnjuter ett stort stöd från allmänheten. Ju högre en polisman kommit i karriären desto fler är möjligheterna att frestas till att låta sig mutas. Flertalet poliser gör också detta, och inom många polisdistrikt är det snabbt gjort att köpa sig fri från exempelvis en mordanklagelse.

UTRUSTNING

Vart polisdistrikt driver sina egna polishögskolor där konstaplarna utbildas och utrustas. CSS-konstaplarnas standarduniform består av en blå uniformskavaj, blå byxor, en hög skärmmössa eller keps. De bär vanligen också lätt kroppsrustning, ett lätt eldhandvapen och en batong. När våldsamheter väntas utrustas de med tyngre vapen.

Kommissarier och högre befäl klär sig vanligen i kostym, medan personal på infiltrationsuppdrag bär de kläder de anser passande. Många högre befäl klär sig extremt väl — långt bättre än vad deras löner normalt skulle ha tillåtit.

INSIGNIA. Samtlig personal förväntas bära polisbrickan synlig. På den vanligtvis sköldformade metallbrickan står sifferkoden för det distrikt konstapeln tillhör.



BYRÅERNA

Byråerna är de olika Generaldepartementens respektive polisstyrkor. Deras jurisdiktioner överlappar ofta varandra, vilket med tanke på rivaliteten dem emellan av och till gör att samarbete förvandlas till ett tyst motarbetande.

Den i särklass största av dessa byråer är CBI, som därmed också givits smeknamnet «Byrån». Dess huvudkontor ligger i Eleven Towers i San Dorado, medan dess förnämsta utbildningscenter ligger i Hope i den norra delen av Freedom Lands.

Chefen för CBI, gemenligen kallad Chief, är Central Divisions högsta befäl och rapporterar direkt till Departementschefen DELEJ.

Byrån sorterar under DELEJ som ansvarar för utredandet och gripandet av brottslingar på Capitolterritorium, och Byråns ansvarsområde är brott som berör fler än ett polisdistrikt. Byrån har ett antal huvudavdelningar som anges nedan.

Byråns agenter har rykte om sig att vara hårda och skoningslösa poliser som inte lägger fingrarna emellan. De är inte rädda för att ta genvägar eller misshandla några vittnen för att lösa ett fall. Flertalet capitolier ställda inför valet skulle faktiskt hellre ha att göra med en Apa än en av Byråns detektiver. Om de senare måste det dock sägas att de åtminstone har rykte om sig att vara omöjliga att muta.

INSIGNIA. Som Byråns symbol syns den capitoliska örnen med rättvisans våg i sina klor.

BYRÅNS HUVUDAVDELNINGAR

AVDELNINGEN FÖR ORGANISERAD BROTTSLIGHET. Organized Crime Divisions agenter utreder kriminella sammansvärjningar inom capitoliskt område. Oftast innebär detta att agenterna har att göra med brottssyndikat och utpressningsligor, men av och till snubblar de också över främmande makts hantverk. Dessa fall utreds ofta även av EIA:s agenter vilket kan ge upphov till konflikter mellan de två byråerna.

TAXERINGSAVDELNINGEN. Ingenting kan tas för givet utom döden — och skatterna. Tax Collection Brigades välklädda personal tar sannerligen hand om skatterna, och biter inte det tvingas de ta hand om även om det där andra. Filosofin är enkel: det ska svida att smita undan skatten. För summor under 10.000 Kardinalsmarker kommer man undan med en tur i Freedom Brigades, men för högre summor är döden bara början... TCB har hittat ett förödande effektivt koncept, och skatteuppbördsmännen är förödande måna om sitt rykte.

NARKOTIKA-AVDELNINGEN. «Knarket» tillhörde tidigare Organized Crime Division, men drogerna har på senare år blivit ett så stort hot att man nu utgör en helt egen avdelning. Avdelningens agenter arbetar ofta under täckmantel och infiltrerar och utreder de stora knarksmugglarligorna.

SÄKERHETSAVDELNINGEN. Internal Security Division utreder misstänkta fall av korruption inom Capitol, och har långtgående befogenheter vad gäller att undersöka och undanröja ämbetsbrott på samhällets samtliga nivåer. Eftersom avdelningens agenter kommer i kontakt med en hel del mäktiga individer har de rykte om sig att vara ytterst försiktiga och noggranna utredare.

AVDELNINGEN FÖR OMHÄNDERTAGANDE AV SERIEMÖRDARE. På ett territorium så vidsträckt som Capitols får dessvärre ganska många seriemördare plats, och det är Serial Killing Divi-



sions jobb att få fast dem. Avdelningens utredare kollationerar filer på olösta mord i jakten på det mönster som visar att en seriemördare varit framme. Ibland överlappar detta arbete Special Crimes Divisions.

AVDELNINGEN FÖR SÄRSKILDA BROTT. Denna ytterst hemlighetsfulla avdelning har ansvaret för utredandet av brott som kan ha att göra med den Mörka Legionen. Dess agenter är ärrade veteraner som sett mer än nog av sådant som skulle få vanligt folk att förlora förståndet. Special Crimes Divisions agenter står ofta på god fot med Inkvisitionen.

CENTRALAVDELNINGEN. Central Division samordnar de övriga avdelningarnas insatser och operationer. Avdelningen fungerar som en informationscentral och håller kontakten med Capitols övriga byråer.

AVDELNINGEN FÖR INTERNA AFFÄRER. Internal Affairs Division vakar över väktarna. På avdelningens ansvar ligger att utreda misstankar om korruption, tjänstefel och inkompetens inom Byrån. Det ryktas att man har vilande agenter inom alla de övriga avdelningarna.

AVDELNINGEN FÖR BILSTÖLDER. Det får kanske ses som naturligt att den megakorporation som ståtar med flest bilar per capita också får lov att leva med flest antal bilstölder. Eftersom capitoliern i gemen anser detta vara ett fruktansvärt brott har Byrån varit vänlig nog att inrätta en särskild avdelning, Car Thefts Division, som uteslutande ägnar sig åt detta probem.

MILITÄRA UNDERRÄTTELSETJÄNSTEN

Denna byrå sorterar under AFC. I teorin ansvarar den för inhämtandet av information om konkurrerande megakorporationers och den Mörka Legionens militära styrkor och svagheter. I denna roll kommer man ofta i konflikt med EIA, eftersom MIC-agenterna är ökända för sina aggressiva och extremt resultatinriktade metoder. Man vet att de har organiserat vapensmuggling till fientligt område och har understött terroristorganisationer med finansiella medel.

MIC ansvarar också för bevarandet av Capitols militära hemligheter, och det är i denna roll som byråns agenter kallas in för att undersöka säkerheten vid militärbaser, ammunitionsfabriker, etc. Eftersom de ofta arbetar under täckmantel och djupt inne på fientligt territorium tenderar MIC-agenter att vara mer än en smula psykotiska. De är ju trots allt omgivna av fiender — och det är en soldats plikt att döda fiender. Eftersom de så effektivt motarbetar de övriga megakorporationernas försök att komma över hemligstämplade uppgifter, väljer Överbefälhavarna och Styrelsen att blunda för deras mindre smakliga aktiviteter som terrorister.

MIC:s huvudkvarter ligger i Pyramiden, medan flertalet av dess agenter utbildas vid byråns Special Intelligence School vid Camp Burroughs. MIC-agenter har setts bära uniformen tillhörande den enhet från vilken de värvades till byrån, och vid dessa tillfällen bär de ofta pilotsolglasögon.

INSIGNIA. MIC:s symbol består av AFC:s vapensköld flankerad av två facklor som symboliserar kunskapens ljus.



EXTERNA UNDERRÄTTELSETJÄNSTEN

External Intelligence Agency ansvarar för generellt inhämtande av information utanför Capitols inflytandesfär. Byrån sorterar under DEPICOR och är MIC:s bittra rival. Byråns agenter blandas vanligtvis inte in i rent polisiärt arbete annat än när de kommer över information som är direkt förknippad med brottslig verksamhet.

Om en EIA-agent exempelvis skulle komma över en Imperialfil som avslöjade att ett antal högre Capitoltjänstemän avlönades av Imperial skulle denne i teorin vara förpliktigad att vidarebefordra informationen till Byrån. Man känner dock till några fall där EIA kontaktat sådana tjänstemän och övertalat dem att bli dubbelagenter.

EIA:s högkvarter ligger ovanligt nog i Skrapan på Luna. Dess huvudsakliga utbildningsanstalt ligger i Stoneford, en mindre stad i Kirkwood Mountains strax utanför San Dorado.

Liksom MIC är byrån ofta inblandad i operationer riktade direkt mot andra megakorporationer. Den är särskilt känd för att använda sig av ytterst skickliga lönnmördare för att terminera fientliga och inflytelserika individer inom de övriga korporationerna. Den är också ökänd för att ha förlorat hela grupper av agenter som istället gått över till de laglösas skara för att driva knark- och vapensmugglarligor eller lönnmördarföretag. EIA gör sitt bästa för att i största tysthet terminera dessa skamfläckar, men ibland läcker uppgifter ut och Styrelsen kräver en utredning.

INSIGNIA. EIA:s symbol består av den capitoliska örnen ovan två händer i en vänskapens handskakning — vilket en del finner ironiskt.

UNIFORMER

Ingen av byråerna har någon egentlig uniform, men många hävdar att man kan känna igen MIC-folk på deras pilotglasögon och Byråagenter på deras button-downskjortor och mörka slipsar.

BRICKOR. Samtliga agenter bär brickor. På dessa syns den capitoliska örnen och vapenskölden tillhörande den byrå agenten är anställd vid.

RÄTTVISA

Byråerna må vara DELEJ:s spjutspets i den eviga kampen mot brottsligheten, men när brottslingarna väl infångats står de — åtminstone i teorin — under lagens beskydd. Domstolarna sorterar även de under DELEJ, och det är Generaldepartementet som utnämner domarna och sköter underhållet av domstolsbyggnaderna. Det åligger det även att utse och avlöna åklagare och offentliga försvarsadvokater.

Varje valdistrikt har sina egna domstolar och domare. Dessa domare utses vart fjärde år av den nyinsatte departementschefen. Vakna jurister upptäckte för länge sedan den möjlighet större aktieägare hade att ta sig fram med mutor, och därför inrättades Supreme Court of Appeal i San Dorado. Denna Högsta Domstol består av 11 domare som nomineras av Presidenten. Nomineringen måste godkännas av en majoritet av Styrelsen. Domarna utses på livstid, och när en domare väl installerats i Högsta Domstolen kan denne avsättas först efter att ha förlorat medborgarskapet eller ha fällts i en riksrättsprocess.

Capitols rättsväsende hanterar egentligen två typer av mål, civilrättsliga och straffrättsliga mål. Civilrätten hanterar juridiska dispyter mellan två parter som vill låta domstolen avgöra fallet, medan straffrätten — som är den vi huvudsakligen behandlar här — berör de som överträtt korporationens lagar.

Capitolian Charter garanterar medborgarnas rätt till en rättvis rättegång, och den som inte har råd att betala en försvarsadvokat förses med en offentlig försvarare som bekostas av myndigheten. Den allmänne åklagaren för korporationens talan, försvarsadvokaten den åtalades. En jury bestående av elva framlottade medborgare fastställer med sitt majoritetsbeslut domen.

Rättegångarna är ofta en tävlan i vältalighet och spetsfundigheter mellan de båda sidornas advokater. Det åligger åklagaren att framlägga bevis för den anklagades skuld, men till dess så skett ska den anklagade behandlas som oskyldig. Båda sidor får kalla in så många vittnen de anser nödvändigt, och har rätt att korsförhöra den andra sidans vittnen för att om möjligt påvisa fel eller brister i vittnesmålen. Det åligger domaren att se till att allt går rätt till och att ingendera sidan begår oegentligheter — men många domare kan mutas att se mellan fingrarna. Det är inte heller ovanligt att åklagare fått betalt för att lägga ned åtal.

Flertalet stora åtal bevakas av media, särskilt de på ett eller annat sätt sensationella fallen. Hanterandet av media tillhör därför även det åklagares och advokaters uppgifter — efter en tid kan de vara lika kända som mindre filmstjärnor.

STRAFF

Capitol delar upp brotten i tre kategorier:

MINDRE FÖRSEELSER. Dessa inbegriper småförseelser som att gå mot röd gubbe och uppträda berusat, och täcker in det mesta som kan rubriceras som förargelseväckande beteende. Straffet för dessa mindre förseelser är vanligtvis böter på 100 till 1.000 Dollar eller upp till 20 dagars fängelse. Den som har oturen att ha en extremt strikt arbetsgivare kan som ytterligare påföljd förlora sitt arbete, men förseelser av denna typ medför oftast inga större problem om de inte begås vanemässigt.

GROVA BROTT. I denna kategori upptas brott som urkundsförfalskning, väpnat rån och flertalet av de brott som inte inbegriper förräderi eller annan medborgares död. I samtliga fall ingår i straffet återkallande av samtliga medborgerliga rättigheter — och ibland beslagtagande av aktieandelar. Den som dömts skyldig till ett grovt brott fråntas rätten att inneha offentligt ämbete eller någon form av vapenlicens, och har heller inte rätt att rösta i någon form av val. Beroende på brottets svårighetsgrad följer på domen också ett fängelsestraff på upp till 20 år, men den skyldige har alltid möjlighet att gå med i Freedom Brigades istället för att avtjäna sitt fängelsestraff.

DÖDSBROTT. Bland dessa brott återfinns förräderi, mord, spioneri och kätteri. Minimistraffet för dessa brott är 10 års fängelse, maxstraff är döden. Liksom vid grova brott dras förbrytarens medborgerliga rättigheter in. Försåvitt den skyldige inte döms till döden kan denne välja att istället för fängelsestraffet gå med i Freedom Brigades. I krigstider (och krig råder i princip alltid) kan faktiskt också dödsdömda ges möjlighet att gå med i Freedom Brigades.

ÖVERSIKT

BROTT OCH STRAFF

MINDRE FÖRSEELSER.

FÖRARGELSEVÄCKANDE BETEENDE: Maximalt 10 dagars fängelse eller böter på 10 till 100 Dollar.

GÅ MOT RÖD GUBBE: Böter på 50 Dollar.

STÖRANDE AV ALLMÄN ORDNING (dvs Slagsmål): Upp till 10 dagars fängelse eller böter på 100 Dollar.

FORTKÖRNING: Böter på 100 Dollar. Återkallande av körkort om vaneförseelse.

GROVA BROTT.

ILLEGALT VAPENINNEHAV: 1 års fängelse.

INBROTT: 1 till 6 års fängelse.

GROV BILSTÖLD: 1 till 6 års fängelse.

SKATTEFUSK (<10.000 Kardinalsmarker): 1 till 6 års fängelse.

SKATTEFUSK (10.000–1 miljon Kardinalsmarker): 3 till 18 års fängelse.

RÅN: 1 års fängelse.

URKUNDSFÖRFALSKNING: 3 till 12 års fängelse.

DÖDSBROTT.

UTSÄTTA KORPORATIONSTJÄNSTEMAN FÖR DÖDLIG FARA: 6 till 25 års fängelse.

SKATTEFUSK (>1 miljon Kardinalsmarker): 25 års fängelse eller döden.
MORD: 25 års fängelse eller döden.
MORDBRAND: 16 till 25 års fängelse.
FÖRRÄDERI: Döden.
SAMRÖRE MED DEN MÖRKA LEGIONEN: Överlämnas till Brödraskapet.



SÅ FUNGERAR DET JURISDISKA SYSTEMET

Som åtalad har man rätt till en försvarsadvokat, och till den som inte har råd att själv betala en advokat utser myndigheten en. Generellt sett är en offentlig försvarares FV i Juridik 1T6+9, medan en allmän åklagare har 1T10+9. Den som åtalas för något särskilt allvarligt brott drabbas av en toppåklagare, som har 1T6+13.

Den som väljer att själv bekosta sitt juridiska ombud blir av med ungefär 100 Dollar om dagen för någon med färdigheter motsvarande en offentlig försvarsadvokat. För 250 Dollar om dagen får man en försvarsadvokat med FV 1T6+13 och för 500 Dollar per dag en med FV 1T3+16. Du som har kamrater som spelar rollpersoner med färdigheter i juridik kan naturligtvis arrangera något inom gruppen.

RÄTTEGÅNGEN

Rättegången vara 1T100 dagar. Vid rättegångens slut slår båda advokaterna 1T10, vars resultat läggs till deras färdighetsvärden. Om din försvarsadvokat fick ihop den högsta totalsumman har rätten funnit dig oskyldig, och du är åter en fri man/kvinna. Får åklagaren den högre totalsumman befinns du skyldig. Blir det oavgjort förklarar domaren rättegången ogiltig på grund av oegentligheter i procedurförfarandet, och fallet måste omprövas.

Till allt detta finns ett antal modifikationer:

- Lägg 1 till din advokats resultat om du är oskyldig.
- Lägg upp till 5 till din advokats resultat om en mängd vittnen går i god för din oskuld. Spelledaren avgör hur mycket som ska läggas till — naturligtvis beroende på vittnenas trovärdighet.
- Lägg upp till 5 till din advokats resultat om en mängd bevis är till din fördel. Än en gång är det upp till spelledaren att avgöra hur mycket som ska läggas till beroende på bevismaterialets kvantitet och kvalitet.
- Lägg till 1 om du har media på din sida.
- Minska din advokats resultat med 2 om du är skyldig.
- Minska din advokats resultat med upp till 5 om en mängd vittnesmål gör gällande att du är skyldig. Spelledaren beslutar avdragets storlek.
- Minska din advokats resultat med upp till 5 om en mängd bevisar utpekar dig som skyldig.
- Minska din advokats resultat med 2 om media är emot dig.

Innan rättegångens början ska du slå 1T20 och multiplicera resultatet med 1.000. Slutresultatet är den mutnivå som gäller för domaren och övrig domstolspersonal. För var multipel av denna summa du betalar läggs 1 till din advokats resultat. Om du alltså på mutnivån 4.000 betalar 8.000 höjs dina advokats resultat med 2, betalar du 12.000 höjs det med 3, etc.

Om åklagarens resultat överstiger din advokats med 10 eller mer ådöms du maximal straffpåföljd — i samtliga andra fall är det spelledaren som avgör straffets omfattning.

Det är mycket möjligt att både åklagaren och försvarsadvokaten kallar in ett stort antal vittnen och framlägger mängder av bevis. Spelledaren bör ta tillfället i akt att spela upp detta som ett bra detektivscenario snarare än att nöja sig med en längre tids tärningsrassel. Den anklagades kamrater bör ges ett flertal tillfällen att leta upp vittnen och bevis som kan tillbakavisa åklagarens påståenden. Det är inte helt kört ens om du förlorar — du kan ju alltid gå med i Freedom Brigades (om det inte gått riktigt illa).

ÖVERKLAGANDE

Du kan naturligtvis också överklaga domen, vilket innebär en väntan på upp till två år innan fallet tas upp i Högsta Domstolen — och under tiden har dina kamrater kanske lyckats gräva fram nya bevis. Om och när fallet väl kommer upp i Högsta Domstolen är proceduren densamma som tidigare — men här möts man alltid av den bättre sortens åklagare.

Självfallet kan du också undgå att ställas inför rätta överhuvudtaget — om du har vänner på de rätta positionerna. En politiker eller en kontakt inom rättsväsendet bör kunna hjälpa dig att slippa undan flertalet åtal. Sådana tjänster har dock ett pris, och endera dagen kommer gentjänst(er) att krävas in.

BROTTENS STRAFF

Fängelsestraff uppdelas i ett antal kategorier. Flertalet dömda för mindre förseelser sänds till ensligt belägna och strängt bevakade fängelser. I merparten av dessa ingår någon form av förnedrande och fysiskt krävande arbete. Levnadsvillkoren är stränga, maten usel. Fångar kan under extremt tung bevakning sändas ut för att laga järnvägsspår eller skickas ned i någon gruva för att bryta malm.

De som befunnits skyldiga till dödsbrott sänds till «Dödsbunkrarna», de bäst bevakade fängelserna som finns inom Capitol. Dessa ligger vanligtvis utslängda i oerhört isolerade områden som exempelvis intill nord– eller sydpolens isvidder eller på fångasteroider i asteroidbältet. Vakterna som tjänstgör i dessa fängelser har valts ut på grund av sin brutalitet, och dina fångkamrater tillhör det grymmaste och mest psykotiska pack som går att hitta. Levnadsvillkoren är upprörande usla och maten i stort sett otjänlig som människoföda. Du kan dessutom utan föregående varning utses till att frivilligt anmäla dig till de «medicinska experiment» som utförs av fängelsets sadistiska och förmodligen galna läkare.

Villkoren i Freedom Brigades berörs i avsnittet «Armed Forces of Capitol» nedan.

EN SISTA KOMMENTAR

Capitol ger i sin lagtext endast de egna medborgarna rätt till fria och rättvisa prövningar i domstol. Den som inte är Capitolmedborgare och på megakorporationens område begår kriminella handlingar kan verkligen råka ut för tråkigheter. Hur du behandlas beror faktiskt helt och hållet på vilket humör den lokala polismyndighetens konstaplar är på — och om polisbefälet är på dåligt humör är du riktigt illa ute!



Hur du behandlas beror naturligtvis också på vem du är. Tillhör du Bauhaus' eller Mishimas högadel eller någon av Imperials mer kända klaner kan du antagligen hoppas på en ganska rättvis behandling — diplomatiska incidenter tjänar ingen på. I dessa fall är hög PER och Socialnivå din nyckel till frihet.

Om du å andra sidan är en fattig nolla får du förmodligen en rejäl omgång med pistolkolvarna för att därefter deporteras eller kastas i fängelse i det antal år man anser passande. Du förmodas hur som helst betala dina rättegångskostnader ur egen ficka — kan du inte det döms du till upp till 2 års fängelse för oförmåga att betala skuld.

ORGANISERAD BROTTSLIGHET

Kriminaliteten är ett gigantiskt problem på Capitolkontrollerat territorium. Rånare, tjuvar, våldtäktsmän och mördare är i farten överallt. I vissa områden har rättssamhället brutit samman helt och hållet, och gatorna styrs av kriminella gäng. I San Dorado-slummen Området styr urbana krigsherrar hela stadsdelar med järnhand, och det är ytterst ovanligt att polisen ger sig i kast med dem. Ligorna är ofta organiserade i fruktansvärda parodier på Capitols väpnade styrkor, och bär till och med egna uniformer och emblem — och framförallt militära vapen. Hur de får tag i dessa vet ingen. Utanför Området tampas man dessutom med den organiserade brottsligheten, enorma kriminella nätverk som spritt sig över hela valdistrikt.

Den organiserade brottsligheten inom Capitol tar sig många uttryck. Det finns ett otal lokala brottsfurstar som kontrollerar vissa områden, och där kräver in andelar i vinsten på samtlig illegal verksamhet. Ofta utkämpar dessa bossar bittra territoriella strider med rivaler, strider som oskyldiga medborgare alltför ofta kommer ivägen för. I andra områden har bossarna insett att krig inte är bra för affärerna och istället ingått allianser med varandra. Dessa är dock ofta instabila, men när de hålls samman kan de utgöra en mäktig fiende för polismakten.

Än mer oroande är knarksyndikaten. Dessa lyder inte under någon korporation, och smugglar och säljer lika gärna sina illegala substanser på Capitols som Imperials territorier. Knarksyndikatens huvudprodukt är thionite, en biprodukt av chana som skapar ett instensivt välbehag, och anaihiline som är en ytterst verksam hallucinogen. Brödraskapet hävdar att användandet av båda dessa droger gör brukaren mer mottaglig för de Mörka Apostlarnas influenser, och det är också därför dessa substanser förbjudits av samtliga megakorporationer. Totalförbudet innebär naturligtvis att langarna tar ut höga priser.

Tack vare de stora vinster som finns att hämta i denna verksamhet har syndikaten en oerhörd mängd pengar som bland annat kan användas till att muta politiker och tjänstemän. Capitols styrelseskick gör megakorporationen särskilt känslig för denna typ av brottslingar, eftersom allt dessa behöver göra är att hitta en Capitolmedborgare som är beredd att agera bulvan. Knarksyndikatens rikedom gör att bulvanerna kan köpa stora mängder aktier — och när det är dags för val kan detta få obehagliga följder.

Detta är också en tydlig illustration av Capitolsystemets största svaghet — dess ovanligt stora sårbarhet för korruption. Eftersom en korrumperad departementschef kan utse domare, polischefer och högre tjänstemän kan hela valdistrikt förvandlas till bottenlösa träsk av droger och allehanda kriminalitet.

Capitol är naturligtvis inte helt tandlöst vad det gäller att bekämpa korruption. Mutade tjänstemän kan åtalas och i ansatta valdistrikt kan myndigheterna införa undantagstillstånd, vilket ställer området under korporationens direkta styre. Det sistnämnda är naturligtvis ett drastiskt steg som vidtas endast i nödfall. Beslutet kräver godkännande av en kvalificerad majoritet av Styrelsen samt bifall av Högsta Domstolen.

KÄTTARE

Ett än större problem för Capitol är den Mörka Legionens framfart. När Mörkret nämns tänker flertalet människor på de enorma citadellen och horder av Odöda Legionärer, men dessa är inte de Mörka Apostlarnas enda verktyg. Ett samhälle som Capitol är särskilt sårbart för de Apostlar som arbetar i det fördolda och genom att påverka människornas medvetande. Inom Capitols domäner kan Semais och Muawihjes lärjungar komma oerhört långt, eftersom de genom att påverka folks medvetanden kan påverka exempelvis utgången av ett val. Det ryktas också att ett flertal mäktiga kättare har valts in i Capitols Styrelse.

En av de vanligaste konspirationsteorierna angående mordet på President John Sherman är att han terminerades av sin egen säkerhetstjänst (PSS) sedan de upptäckt att han var en kättare. Andra menar att dessa rykten bara visar hur stor skada den utbredda fruktan för Mörkret redan har åsamkat samhället.

Mest oroande är den växande bevismängden för att ett stort antal kättarceller är verksamma inom Capitol. Byrån har registrerat tusentals dokumenterade fall av dyrkan av de Mörka Apostlarna, och antalet Mörkerlärjungar tycks bara växa. Man tycker sig dessutom se tecken på samarbete mellan knarksyndikaten och kättarna, och det kan mycket väl visa sig att Brödraskapet haft rätt i att thionite och anaihiline gör brukaren mottaglig för Mörkrets irrläror.

ARMED FORCES OF CAPITOL

Capitols väpnade styrkor, AFC, utgör mänsklighetens största och mäktigaste militärmaskin. Capitol anser det vara av yttersta vikt att kunna försvara sina intressen och medborgare mot alla slags externa hot, och detta anges också i capitolian Charter som Överbefälhavarnas och Styrelsens plikt. Eftersom Capitol är den största megakorporationen återspeglas dess storlek även i dess militära styrka — AFC måste kunna försvara ett stort område och en jättelik befolkning. Korporationen ser till att AFC får tillgång till den utrustning och det manskap som behövs.

Trots att flertalet capitolier hellre ger sig på en karriär inom affärsvärlden än inom det militära är AFC en frivilligarmé — med mycket god moral. Dess soldater vet att de kämpar för bevarandet av sin livsstil, och de är stolta över att göra det. För många av dem har AFC dessutom inneburit en räddning ur fattigdomen — merparten av soldaterna kommer från samhällets fattigare skikt. AFC ger dem ny självkänsla och stolthet samt en god utbildning, och kan i gengäld räkna på manskapets lojalitet.

Dessutom vet man att AFC, precis som Capitols alla dotterföretag, belönar duglig personal och att de som förtjänat det befordras. Mannarna vet att de kan utveckla sig i arbetet och att deras befäl är värda all deras respekt.

Inom många av samhällets nivåer är man mer eller mindre tvungen att ha tjänstgjort några tvåårsperioder inom AFC för att kunna komma vidare. För den som är framgångsrik kan en löjtnantsgrad och en Freedom Star visa sig mer värdefull än en akademisk examen. Många söner till departementschefer, affärsmän och andra högre dignitärer tar värvning inom AFC av rena karriärsskäl. Vissa lämnar AFC innan tjänstgöringsperiodens slut, andra blir kvar, men det stora flertalet återvänder mentalt och fysiskt härdade — men också mer cyniska — till sin tjänstemannatillvaro.

I särskilda krislägen kan Styrelsen införa allmän värnplikt — alla fullt friska Capitolmedborgare kan inkallas till AFC, vilket innebär att megakorporationens armé kan mångdubblas i storlek på relativt kort tid. Capitols mediamaskin är särskilt bra på att piska medborgarna till nationalistisk hänryckning, vilket innebär att moralen är ytterst god.

AFC:S SYFTEN OCH MÅL

Capitols huvudsakliga och långsiktiga strategier bygger på principerna om *avskräckning* och *vedergällning*.

Den första av dessa principer innebär att Överbefälhavarna måste se till att Capitol är starkt nog att motstå vilken fiende som helst. AFC måste uppfattas som en så mäktig motståndare att rivaliserande megakorporationer inte bedömer det värt förlusterna att anfalla Capitolägda företag eller områden. Detta passar också väl ihop med Capitols relativa öppenhet vad gäller dess militära styrka och utrustning.

Den andra principen innebär att om någon verkligen anfaller Capitol kommer man att slå tillbaka — *hårt.* Capitol fäster mycket stor vikt vid sin egendom och kommer att göra allt som står i dess makt för att återta den. Det finns ytterst få exempel på hur någon erövrat något från Capitol som man sedan lyckats behålla. Imperials Mandat är ett, den Mörka Legionens ficka som innesluts av McCraig-linjen ett annat.

Ännu så länge har dock dessa två principer framgångsrikt försvarat Capitols livsstil.

AFC PÅ SLAGFÄLTET

Capitols militära doktrin stöptes i sin nuvarande form på Mars' ändlösa öknar. I dessa uttorkade slättland kan mål upptäckas på mycket stora avstånd, och terrängen erbjuder litet eller inget skydd mot luftangrepp. Det är också därför Capitol har kommit att fästa så stor vikt vid herraväldet över lufthavet.

Ett bidragande faktum är också att Capitol kontrollerar så oerhört vidsträckta områden. Stora arméer kan relativt snabbt transporteras via järnvägarna, men eftersom dessa är ytterst sårbara för flyganfall blir luftherraväldet ännu viktigare. Vidare innebär detta också att Capitol kan hålla sig med stora luftlandsättningsstyrkor som snabbt kan sättas in i oroshärdar.

Det kommer därför inte som någon överraskning att Överbefälhavarna tror benhårt på användandet av flygstridskrafter och lättrörliga motoriserade markstridstrupper. Jämfört med övriga megakorporationer använder sig Capitol i relativt liten utsträckning av pansar, och väljer istället att lita till flygvapnets förmåga till pansarbekämpning samt infanteriets möjlighet att slå ut pansar med kraftfulla raketgevär.

En för Capitol typisk militär operation inleds med att CAF etablerar luftherravälde inom regionen, för att sedan i massiva flygattacker slå ut fiendens viktigare militära anläggningar. Tätt efter dessa airstrikes störtar svärmar av helikopterlandsatt infanteri in och erövrar nyckelpositioner. Tyngre och långsammare marktrupper och pansarenheter kommer snart efter för att hålla erövrad terräng och avlasta spjutspetsenheterna. Detta kräver naturligtvis ytterst noggrann koordination truppslagen emellan, och enorma militärövningar hålls ofta på Mars och Venus för att finslipa samordningen.



MILITARY GALLANTRY

UNIFORMER

FÄLTUNIFORM. Vanligtvis utgör soldatens rustning hans eller hennes fältuniform. AFC försöker visserligen hålla standardiserade normer vad gäller fältuniformerna, men man ser trots det sällan två identiska rustningar. Flertalet soldater modifierar dem efter personligt tycke och lägger till extra skyddsplåtar och fickor och personliga kamouflagemönster, truppemblem, motton, etc.



Förutom rustningar och vapen ingår i standardfältutrustningen en stridssele innehållande gasmask, verktyg, medicin och förband, mygg- och solstift, en kniv, vattenflaska, tandborste, tändstickor, etc. Det är bara gröngölingarna som faktiskt bär dessa selar i strid — veteranerna lämnar dem i skyttegraven och bär med sig den viktigaste utrustningen i utrymmena i rustningen (eller än vanligare fasttejpade utanpå den).

Övrig utrustning bärs i ryggsäcken: sovsäck, regnrock, nödproviant, nödfacklor, extra kläder, handduk, hygienartiklar, snuskburk, spade, hacka, etc.

DAGLIG DRÄKT (PERMISSIONSUNIFORM). Samtliga vapengrenar inom AFC bär särskilda uniformer i den vardagliga tjänsten utanför stridszonerna. Dessa uniformer bärs av soldater under inomhustjänst, på permission, av stabsofficerare, av administrativ personal bakom frontlinjerna, m. fl.

CGF:s dagliga dräkt är grågrön. Den kan bäras såväl med som utan midjejacka, men med jackan måste dessutom bäras vit, kortärmad skjorta och svart slips. Utan jacka kan den vita skjortan bytas mot en beige skjorta utan slips. På jackan och den beige skjortan bärs axelklaffar med gradbeteckningar. Till detta bärs vanligen keps.

CAF:s dagliga dräkt består av marinblå byxor och en vit skjorta med svart slips. På den mörkblå och midjelånga skinnjackan bärs ibland truppslagsemblem över ryggen. Gradbeteckningar bärs på axelklaffar.

Flottans dagliga dräkt består av mörkt marinblå byxor, vit skjorta och en jacka eller stickad tröja. På tröjan och skjortan bärs axelklaffar. På jackan bärs gradbeteckningarna istället på underarmarna.

PARADUNIFORMER. Bland yngre officerare ofta kallade «parningsdräkter» — strikta, sobra uniformer utformade för att impa. Paraduniform bärs vid formella tillställningar utanför tjänsten som cocktailpartyn, baler, helgdagar och bröllop — men trots namnet används de aldrig under parader. Samtliga medaljer och utmärkelser soldaten någonsin belönats med bärs på uniformen, vilket gör den färgglad och imponerande.

CGF:s paraduniform är stålgrå och omfattar vit skjorta med manschettknappar, svart fluga och midjelång kavaj. Gradbeteckningarna bärs på axelklaffar. Längs byxbenens yttersömmar löper vanligtvis två röda revärer, förutom på generals paraduniform som har en fem centimeter bred revär i guldbrodyr.

CAF:s paraduniform är mörkblå med skjorta liknande CGF:s. Gradbeteckningar bärs runt underarmarna. Byxorna har en en tum bred revär i guld.

Flottans paraduniform är helt vit med midjelång kavaj. Gradbeteckningar bärs runt underarmarna. Byxorna bär en entums revär i rött, på amirals uniform i guld.

MEDALJER

Capitol förärar sina medaljer till dem som utfört någon form av hjältedåd, och för bäraren innebär detta att omgivningen behandlar honom eller henne med betydligt större respekt. Postumt utdelade medaljer vidarebefordras till den belönades närmaste släkting.

Samtliga Capitols medaljer, förutom Sword of Honor och Red Heart, utdelas i tre klasser: utan silverslå, med silverslå och med två silverslåar. Silverslån är en liten metallpigg som hänger i en kedja fäst i medaljens nedre kant. «Utan silverslå» är den lägsta kategorin och ges till de som utfört den minimiprestation som krävs för att erövra medaljen.

«Med silverslå» innebär att bäraren visat prov på än större skicklighet eller hjältemod. «Med två silverslåar» innebär att bärarens prestation varit enastående och givit prov på ett mod som aldrig tidigare noterats av CGF. Medaljer med två silverslåar är av naturliga skäl mycket ovanliga.

CAPITOL SWORD OF HONOR. Medaljen som endast föräras medlemmar av AFC för uppvisande av enastående hjältemod i korporationens tjänst, Sword of Honor, är den högsta utmärkelse för tapperhet i tjänst som Capitol kan förära sina krigare. Innehav av medaljen innebär en plats i Ordförandens Hederslegion och rätt till en pension om 10.000 Dollar per år. Medaljen överräcks av Presidenten personligen under en ceremoni i presidentpalatset som direktsänds i TV. Endast ett litet fåtal Swords of Honor delas ut, och då endast för visat mod av det allra mest grandiosa slaget.

FREEDOM EAGLE. Frihetsörnen är CAF:s förnämsta tapperhetsmedalj som endast delas ut till dem som fortsatt kämpa trots fruktansvärda odds eller har riskerat det egna livet för att rädda andras. På medaljens ena sida syns Capitols vapensköld, på den andra CAF:s emblem samt inskriptionen «Hjältemodet är sin egen belöning».

SHOOTING STAR. Denna medalj är även känd som Gyllene Fallskärmen, eftersom den ges till flygplansbesättningar som under strid tvingats hoppa ovan fientligt territorium och lyckats ta sig hem igen. Flertalet piloter anser det dock närmast vara förnedrande att bära denna medalj.

På bronsmedaljens ena sida synd CAF:s vapensköld, på den andra en fallande stjärna.

MILITARY GALLANTRY MEDAL. Medaljen utdelas till de soldater som visat enastående mod under fientlig eld, till de som riskerat livet för att rädda sårade kamrater samt till de som dött hjältedöden på slagfältet. Det är den högsta utmärkelse för hjältemod CGF kan dela ut utan att lämna in en petition angående Sword of Honor till Presidenten. På medaljens ena sida syns CGF:s vapensköld, på den andra sittande President.

FREEDOM STAR. Medaljen som även kallas Röda Hjärtat tilldelas samtliga Capitols truppslags medlemmar som sårats i tjänsten. Det är därmed en ganska vanligt förekommande medalj, och en som flertalet medlemmar av CGF kan förvänta sig att förr eller senare få. På dess ena sida syns Capitols vapensköld, på den andra ett hjärta.

SILVER ANCHOR. Silverankaret är naturligtvis flottans högsta utmärkelse för hjältemod och handlingar långt utöver vad tjänsten kräver. Den utdelas endast sällan, och då endast till de modigaste av de modiga. Bara ett fåtal fler Silverankare än Swords of Honor har delats ut. På medaljens ena sida syns flottans vapensköld, den andra är slät.

SILVER MERMAID. Denna medalj anses vara något av ett jumborpis. Silversjöjunfrun ges nämligen postumt till de fartygskaptener som följer en urgammal och ärofull tradition som Capitolflottan upprätthåller än i denna dag — att följa sina skepp i djupet. Någon egentlig medalj finns inte, utan man gör helt enkelt en anteckning i flottans rullor.

CAPITOL AIR FORCE

Luftvapnet anses inte helt överraskande vara AFC:s elit. Dess piloter tas från gräddan av de bästa och skickas därefter på en lång och ytterst grundlig utbildning som ska säkerställa att de verkligen vet vad de gör. Det kostar en hel del pengar att utbilda en pilot, och eftersom planen kostar ännu mer vill CAF vara så säkra de kan bli på att de kommer tillbaka. Piloterna ges dessutom en grundläggande överlevnads- och stridsutbildning så att de kan ta sig hem för egen maskin om de skulle tvingas överge planet över fiendeterritorium.

Capitoliska piloter har rykte om sig att vara självsäkra och stöddiga unga män som är mycket väl medvetna om hur bra de är.

Capitol Air Force består av följande sektioner i fallande prestigeordning:

FIGHTER COMMAND

Det är på jaktkommandots axlar ansvaret för upprätthållande av luftherraväldet vilar, och därför får man också de bästa stridspiloterna. Jaktkommandots piloter förväntas vara i absolut fysisk topptrim med reflexer som en iller och en slaghöks mördarinstinkt. Fighter Commands jaktpiloter opererar i rotepar, där det är ledarens uppgift att döda fienden. Rotetvåans uppgift är att skydda ledaren.

INSIGNIA. Fighter Commands emblem består av AFC:s örn omgiven av en blodröd cirkel.

STRIKE COMMAND

Strike Command ansvarar för attacker mot markbaserade mål, och är den del av CAF som har det närmaste samarbetet med AFC:s markstyrkor. Dess piloter utbildas i att flyga allting från jättelika Condor-bombare till Puma-jaktbombare. Även om Strike Commands piloter inte omges av samma glamour som kollegorna i jaktkommandot är de på sitt sätt ofta bättre piloter. Det krävs nerver av stål för att på låg höjd vråla fram genom





FREEDOM STAR



SILVER ANCHOR



FREEDOM EAGLE



SHOOTING STAR



fientligt luftvärn och avlossa sina robotar med yttersta precision.

INSIGNIA. Strike Commands emblem består av Capitols örn med två korsade blixtar i klorna, omgiven av gyllene cirkel.

TRANSPORT COMMAND

Transportkommandot står för de piloter och plan som transporterar Capitols luftlandsättningstrupper till slagfältet. Trots att deras uppgift är en av flygvapnets allra viktigaste kallas piloterna lite föraktfullt för «packåsnor». Transport Command förser också Capitols markstyrkor med helikoptrar och piloter. Det kan vara en klart svettig uppgift att sätta ned en truppenhet på slagfältet för att därefter ge den understödseld.



INSIGNIA. Transport Commands emblem består av Capitols örn omgiven av en grön cirkel. Under örnen syns en guldrektangel som symboliserar dess värdefulla last.

ANROP

Samtliga Capitolpiloter har sitt eget unika anrop. Detta har två syften: det låter häftigare än en bokstavs- och sifferkombination och hjälper därmed till att bygga upp en viss mystik kring pilotyrket — vilket är bra för moralen — och fungerar som anropskod vid radiotrafik. Anropen är alltid korta och lätta att uttala. Typiska anrop är Iceman, Hunter, Rebel, Steelpick, Hangman, Lowlife, Lizard och Maniac.

FÄLTUNIFORM

CAF:s piloter bär under aktiv stridstjänst flygardräkt i läder, försedd med tecken på utmärkelser, antal nedskjutna fiender, lyckade uppstigningar etc. På bröstet bärs divisionens emblem, på höger axel gradbeteckningar.

CAPITOL GROUND FORCES

Capitol har ett stort antal markbaserade förband. Det är markförbandens soldater som kommer i dödlig närkontakt med fienden och riskerar livet på blodiga och leriga slagfält.

Capitols Överbefälhavare glömmer aldrig bort att deras soldater också är medborgare, och att de därmed är förpliktigade att så långt det är möjligt bevara dessa medborgares liv och hälsa. Detta tar sig ett antal olika uttryck.

Capitols soldater ges alltid den grundligaste utbildning som situationen någonsin tillåter. De får lära sig en hel del om överlevnad på slagfältet — några anfallsvågor av kött och blod stormar aldrig ut från Capitols ställningar. Det är också i enlighet med detta synsätt som soldaterna utrustas med kraftiga rustningar och hjälmar. Kostnaden för utrustningen är försumbar jämfört med kostnaden för att utbilda ännu en soldat.

Eftersom Capitols soldater är jämförelsevis väl utbildade och organiserade, och eftersom Capitols företagsfilosofi lägger stor vikt vid värdet av samarbete, självförtroende och initiativförmåga, förväntas soldaterna också visa prov på dessa kvaliteter. Underofficerare och enskilda soldater ges stor frihet på slagfältet.

Capitolinfanteriets grundenhet är gruppen. Dess medlemmar känner och litar på varandra. Gruppcheferna ges sina respektive order och förväntas därefter utföra uppgiften på det sätt de vid tillfället bedömer som mest effektivt.

Capitols högre befäl vet att soldaterna framme vid fronten ofta har en bättre uppfattning om vad som är på gång än vad de längre bak har. De litar därför på att officerarna och underofficerarna vid fronten sköter detaljplaneringen av stridsuppgifterna.

UNIFORMER

Merparten av Capitols infanterienheter bär i fält vanligtvis Tortoise-rustning. På höger axelskydd syns emblemet för den enhet soldaten tillhör, på det vänstra hans eller hennes gradbeteckning. Om soldaten förärats några medaljer syns dessa målade under gradbeteckningen.

För att underblåsa känslan av grupptillhörighet tillåts kompanierna skräddarsy uniformen med ett eget emblem. Kompanierna antar dessutom ofta egna namn, som Ryder's Raiders, Stillwell's Butchers, Yossarian's Yahoos och så vidare. Dessa emblem bärs på det högra axelskyddet och ersätter då armégruppens emblem. Ute på fältet har Capitolsoldater gått ännu längre och målat sina hjälmar i egna mönster och lagt till nya rustningsdetaljer. Så länge detta inte innebär försämrat kamouflage eller skydd eller har negativ inverkan på moralen tillåter befälen detta.

ORGANISATION

Capitol Ground Forces basenhet är en grupp bestående av 4-10 soldater. Grupper organiseras i plutoner, och plutonerna i kompanier. Plutoner består av 3-6 grupper, och kompanier av 3-6 plutoner plus ett antal grupper. Enheternas storlek varierar naturligtvis med omständigheterna. De kan alla drabbas av förluster, operationella omständigheter eller helt enkelt tillgången på manskap.

CGF indelar dessutom sina trupper i frontsoldater respektive veteraner, där frontsoldater utgör markförsvarets standardförband. De ges standardutrustning och standardutbildning. De kan ha tidigare erfarenhet av strid när en kampanj inleds, men så är inte nödvändigtvis fallet.

Veteranenheterna utgör eliten inom CGF. De består av erfarna soldater som visat vad de går för i strid. Så snart en möjlighet ges förses de med bättre utrustning, och sedan kampanjen avslutats ges de omfattande vidareutbildning. Veteraner ges löneförhöjningar och omfattande förmåner. Moralen inom enheterna är ypperlig och disciplinen vanligtvis god. I krig sätts de antingen in som spjutspetsförband under viktiga anfall eller hålls som reserv för vitala defensiva manövrer.

STRIDSTAKTIK

Merparten av Capitols frontsoldater tillhör Air Cavalry, luftkavalleriet, som per helikopter förs till fronten och vid ankomsten gräver ned sig i skyttevärn. Transporthe-

BEFORDRINGSGÅNG SOLDATER OCH UNDEROFFICERARE.

För varje lyckad tvåårsperiod befordras du en grad med början som menig (eller motsvarande), ända upp till «sergeant major» (motsv). Om du gör ett extremt bra jobb kan du befordras raka vägen till officers rang, men annars måste du byta bakgrund till officer och börja om från början som «junior cadet» (motsv).

OFFICER

Väljer du bakgrunden officer tar du värvning som «junior cadet» (motsv). När du lyckats med ditt FÖRSTA slag för återanställning blir du «ensign» — med det ANDRA lyckade slaget blir du «2nd lieutenant» (motsv). Därefter befordras du en grad för var tvåårsperiod som avslutas med ett lyckat återanställningsslag, till dess

likoptrarna är vanligen utrustade för att på slagfältet kunna ge understöd med tunga automatkanoner, bomber, raketer och markmålsrobotar. Under anfallet kan de genomföra markbekämpning för att mjuka upp fienden innan den egna truppen landsätts. Under reträtter kan de avge nedhållande eld medan infanteriet drar sig tillbaka.

I varje soldats hjälm finns en mikropulsmottagare och en mygga, försedda med scramblers så att fienden inte kan snappa upp radiomeddelandena. Underofficerare och officerare har tillgång till gradvis stigande länkningar så att de kan kommunicera med varandra, sin understödshelikopter och HK. Dessa radiolänkar används för att koordinera anfall, hitta sårade och utbyta information.

Liksom flertalet korporationer har Capitol sitt eget stridsspråk, bestående av kodord som länkas samman till fraser som innehåller vissa order. «Four-Seven-Two, Hut» kan exempelvis betyda «retirera för omgruppering vid senaste checkpoint». Många kompanier skräddarsyr sitt stridsspråk så att inte ens en fiende som känner till Capitols standardkoder ska kunna förstå kompaniets.

Var soldat bär också en dödsbricka. Denna innehåller medik-sensorer som läser av bärarens fysiska tillstånd. Brickan innehåller dessutom detaljerade uppgifter om soldaten. Officerare och underofficerare har i sina hjälmvisir displayer där information om varje enskild soldat kan projiceras, liksom taktiska översikter och meddelanden från HK. Informationen förmedlas som transparent överlägg på det officeren ser framför sig, utan att försämra hans eller hennes visuella uppfattningsförmåga. Om en soldat träffas sänder dödsbrickan automatiskt ett meddelande om detta till soldatens befäl, så att man beroende på stridssituationen kan besluta om den fallne ska räddas, hämtas eller överges. Det senare görs vanligtvis endast med döda soldater, och då bara i desperata lägen.

BEPANSRADE ENHETER

Eftersom man i huvudsak litar till rörlig, luftlandsatt trupp har CFG inte särskilt många bepansrade enheter. De stridsvagnar man trots allt förfogar över har främst anpassats för strid i ort samt närunderstöd bakom McCraig-linjen. De är designade för att ge skydd och understöd åt framryckande infanteri.

Det finns dock en pansararmé bestående av ett antal divisioner Desert Fox-tanks stationerade i Burroughs. Denna har använts i försök att avancera in i Doughpits och för att slå tillbaka den Mörka Legionens utbrytningsförsök genom McCraig-linjen med bepansrade enheter.

FREEDOM BRIGADES

Freedom Brigades innehar en unik position i Capitols mytologi. Förbandets soldater rekryteras ur det capitoliska samhällets bottenskikt och de icke-capitolier som vill ansluta sig till denna den mest blomstrande av megakorporationer.

Det finns tallösa brigadörer, och det är tur eftersom deras förluster ofta är förfärande stora. Eftersom de inte är Capitolmedborgare ses soldaterna av Överbefälhavarna som en förbrukningsvara, och ges därför också de värsta och farligaste uppdragen.

Det är Freedom Brigades som bemannar forten vid McCraig-linjens front, de befästa utposterna i Southern Warzones och järnvägsforten i Mars' mest isolerade och ogästvänliga områden. Disciplinen är benhård och befälen ofta grymma. Soldaterna hålls i schack med hjälp av ett långsamt verkande nervgift framtaget enligt en hemlig formel. Giftet har endast ett känt motgift, ett motgift som bara är tillgängligt för ett privigierat fåtal.

Allt detta gör Freedom Brigades' anläggningar till oerhört bistra platser, men trots detta är moralen ofta förvånansvärt hög. Förbandets soldater har getts en chans att återupprätta sin heder eller bli medlemmar av Capitol och därmed ta sig ur fattigdomen. De vet att de om de överlever kommer att bli priviligierade medborgare i den största och rikaste megakorporationen. Naturligtvis är Freedom Brigades inte fritt från gnällspikar, smitare eller rent av onda människor, men tanken på medborgarskapet är en förklaring till att även dessa håller ställningarna när andra enheter slagit till reträtt. Brigadörer håller till och med ofta ut när allt verkar helt kört.



Soldaterna bär ljusgrå versioner av Survivor-rustningen i de kamouflagemönster terrängen kräver. Rustningarna är lättare än vanliga Survivor-rustningar eftersom merparten av återvinningsenheterna tagits bort. Rustningarna är ofta medfarna och rena lapptäcken av lagningar. Under rustningen bärs en mantel med huva som ger soldaten fullständigt ABC-skydd. Istället för enhetsemblem på höger axelskydd bär brigadörer en gul, uppåtpekande pil. Utan sina rustningar erbjuder soldaterna en bister syn med sina brutna näsor, utslagna tänder, blomkålsöron, ärr, nitar i pannan och andra souvenirer från ett hårt och brutalt liv.



du når graden «colonel» (motsv) rang. För att nå graden «brigadier general» (motsv) grad MÅSTE du slå lika med eller under «1» när du slår för återanställning (BEV är alltså näst intill ett krav).

GRAD-BETECKNINGAR INOM AFC

På följande sidor hittar du de olika gradbeteckningar som används inom Armed Forces of Capitol. Sättet att bära gradbeteckningarna på varierar något mellan de olika vapenslagen:

- *Capitol Ground Forces bär vinklar och bågar på framsidan av höger axelskydd. Officerare bär dessutom «epåletter» ovanpå det ena eller båda axelskydden. Vinklar och bågar är oftast i guld, stjärnor oftast i silver — den exakta färgsättningen varierar mellan de olika truppslagen. Det enda som är helt reglementerat är att en «majors» eklöv alltid skall vara i samma färg som vinkeln bakom, och att en «lieutenant colonels» eklöv alltid skall vara i annan färg än vinkeln bakom.*
- *Capitol Air Forces bär streck på båda underarmarna. CAF's dykande örn i guld syns alltid ovan strecken. Kragarna på mässuniformerna är i silverbrodyr med själva gradbeteckningarna också i silver (utom för*



CAPITOL SPECIAL FORCES

Capitol håller sig med en stor uppsättning specialstyrkor, från Free Marines till Alpha Force. Dessa genomgår en ytterst grundlig utbildning för den typ av uppdrag de senare kommer att sändas ut på.

FREE MARINES

Denna är den mest berömda av Capitols alla specialstyrkor. För att antas till Free Marines måste man ha två års aktiv tjänst bakom sig, ha deltagit i tre slag, rekommenderats för befordran och dekorerats för tapperhet. Dessutom måste man ha ställts inför krigsrätt på grund av disciplinproblem. Free Marines slåss för att återfå sin heder, och de har mycket lite att leva för i övrigt. De tas ut till de dödligaste och mest självmordsliknande uppdragen bakom fiendens linjer. Överlevnad är, som de själva säger, en bonus.

MINIMIKRAV. Du måste ha ställts inför krigsrätt, vilket uppnås med resultatet 20 när du slår för återanställning eller får resultatet «Sparkad!» på tabellen för Särskilda händelser. Du kan också helt enkelt besluta dig för att din rollperson haft disciplinära problem. Om din anställningsintervju för Free Marines misslyckas står du utanför det militära med ditt namn i brottsregistret.

Dessutom måste du ha dekorerats för tapperhet, vilket innebär att du under din militära karriär måste ha skaffat dig minst 1 Berömmelsepoäng.

Uppfyller du dessa krav kallas du till anställningsintervju, där du måste slå under din PER för att övertyga Free Marines om att du verkligen tillhör den typ de är ute efter. INT har ingenting med saken att göra. Misslyckas du har du fått vanhedrande avsked — dra genast igång din karriär som äventyrare.

FÖRDELAR. Free Marines genomgår omfattande mental och fysisk träning och utsätts under tjänstgöringen för en mängd prövningar. Var tjänstgöringsperiod lägger +1 till din FYS och PSY. Tack vare den utbildning du fått i infiltration och hemliga uppdrag får du automatiskt ett tillval i Smyga och ett i Överlevnad (valfri terrängtyp) för var tjänstgöringsperiod.

SÄRSKILDA REGLER. Du kan inte bli officer inom Free Marines, inte ens om du var det när du gick med — nu är du menig. Välj dina tillval i enlighet med detta.

Att tjänstgöra inom Free Marines är som att sitta av tid på kåken. Du kommer inte därifrån förrän du fått återupprättelse genom att antingen dekoreras för tapperhet (det vill säga ökar ditt Berömmelsevärde) eller klarat dig levande igenom 5 tjänstgöringsperioder.

SUNSET STRIKERS

Sunset Striker är förlagda till Merkurius och är i teorin Capitols Merkuriusrepresentanters livvakt. De har utbildats särskilt för att avvisa samtliga mishimanska inkräktanden på Capitolterritorium samt att strida under de märkliga förhållanden som råder på solsystemets innersta planet. De har också utbildats i att handskas med Mishimans samt att förstå deras metoder vad gäller krig och diplomati. Med tanke på den stora beundran Mishimans hyser för den som behärskar stridskonsterna ges Sunset Strikers intensiv träning i närstrid samt strid med närstridsvapen.

Eftersom det är viktigt att deras Mishimamotståndare respekterar dem har Sunset Strikers dessutom lärts att följa Mishimas uppförande och hederskodex. Förbandet är mycket beryktat för sitt hedervärda uppförande.

Sunset Strikers ser mer än en smula Mishimanska ut. Deras uniformer karaktäriseras av en mängd närstridsvapen och pannband i Mishimansk stil med gradbeteckningar. De bär ceremoniella samurajsvärd, och på det högra axelskyddet syns deras förbands emblem, vilket ser ut som en halv röd sol med en mängd strålar. Om en Sunset Strikers rustning inte bär kamouflagemönster är den vit och röd. Axelskydden är vita.

MINIMIKRAV: STY 9, SMI 9.

FÖRDELAR. Sunset Strikers får ett tillval i Kommandoträning, ett tillval i Kunskap om Mishima, samt ett tillval i Mishima-etikett (se *Frilansarens Handbok*) för var tvåårsperiod de tjänstgör. Dessa tillkommer utöver de eventuella tillval som fås på vanligt sätt.

MARTIAN BANSHEES

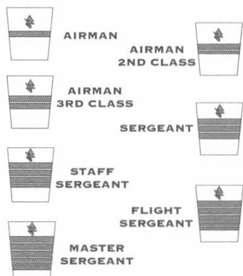
Martian Banshees är en av Capitols mer ovanliga specialstyrkor, eftersom den i sin helhet består av män och kvinnor som förlorat sina familjer på grund av Mishimas eller den Mörka Legionens operationer på Mars. Banshees är desperata, hämndlystna och dödliga soldater som svurit att sälja sig dyrt. Förbandet är en luftburen elitstyrka som med hjälp av särskilda Banshee rocket packs släpps ned i stridernas mitt. Det är maskinernas ylande och soldaternas fruktansvärda ansiktsmasker som gett förbandet dess namn.

Banshees sätts ofta in i spjutspetsen för AFC:s större operationer, och släpps då ned framför huvudstyrkan

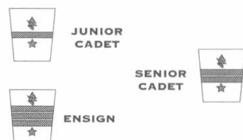


CAF (FLYGVAPNET)

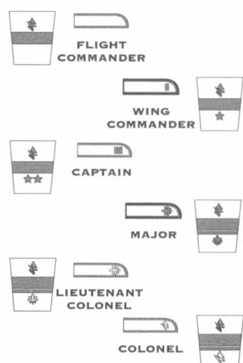
MENIGA OCH UNDERBEFÄL



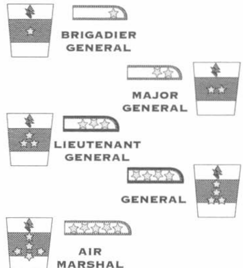
KADETTER



OFFICERARE



GENERALER



med order att erövra och hålla vissa positioner — eller dö i strid. Det senare blir också ofta fallet, vilket vunnit dem sina Mishimanska motståndares respekt. I samband med detta bör dock påpekas att dessa dystra och fatalistiska individer undviks och fruktas av sina vapenbröder inom AFC.

Banshees bär strömlinjeformade rocket packs och specialdesignade ansiktsmasker som liknar grinande Mishimademoner. Förbandets emblem är ett ondskefullt grinande kvinnoansikte. Rustningarna är alltid svarta och röda.

MINIMIKRAV: STY 9, SMI 12.

FÖRDELAR: Banshees får automatiskt ett tillval i färdigheten Rocket pack för varje tvåårsperiod de tjänstgör.

DOG SOLDIERS

Dog Soldiers är ett irreguljärt förband som specialiserat sig på fri krigsföring mot den Mörka Legionen i Mars' Rust Deserts. Förbandet är unikt på så sätt att det bildades av nomaderna i den Rostöken som gränsar till McCraig-linjen.

Dog Soldiers har antingen själva drivits bort från sina hemtrakter av den Mörka Legionen, eller förfäder som rönt detta öde. Därför har de ett särskilt horn i sidan till Mörkrets horder, och har vigt sina liv åt bekämpandet av dem.

Dog Soldiers' uppdrag för dem ofta långt in i Doughpits' förvridna landskap, och tiden de varit där har gjort något med deras huvuden. De är ofta mycket vidskepliga och omger sig med en mängd egna ritualer som ska skydda mot Mörkret. Deras vapen och rustningar täcks ofta av Brödraskapets heliga symboler och små totems, som exempelvis dräpta fienders fingerben.

Många har tagit stridshundar till partners — gigantiska och cybernetiskt förbättrade hundar med vars hjälp de spårar upp den Mörka Legionens infiltratörer. Det sägs att dessa särskilt framavlade hundar också kan lukta sig till kättare.

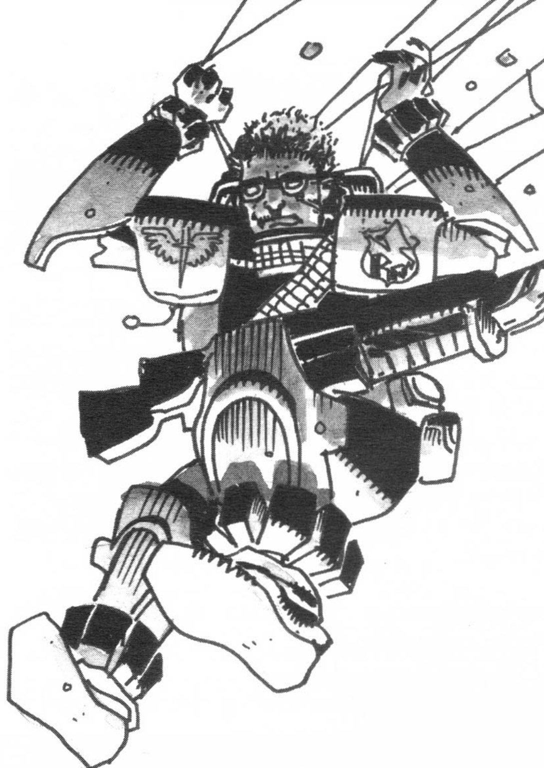
Dog Soldiers är utomordentligt skickliga på att överleva i ökenterräng samt att smyga sig igenom fiendens linjer och in i hans läger. Deras rustningar är skamfilade men välskötta versioner av Survivor-rustningen som går i ljusbrunt med standardmodellen ökenkamouflage. Förbandets emblem är en svart ylande varg på ljusbrun bakgrund. Dog Soldiers bär stora knivar och Punisherpistoler.

MINIMIKRAV: STY 9, FYS 9. Ökenöverlevnad och Smyga minst FV 9.

FÖRDELAR: Dog Soldiers får automatiskt ett tillval i Ökenöverlevnad och Smyga per tjänstgöringsperiod förutom de tillval de får på normalt sätt. De lägger 5 till sin PSY när de försöker motstå den Mörka Symmetrins effekter. Den som spelar en Dog Soldier kan om han eller hon vill bli den stolte ägaren till en stridshund.

AIRBORNE RANGERS

Detta är ett utryckningsförband som vanligtvis sänds ut med helikopter, luftskepp eller flygplan till de platser där de behövs — dess specialitet är luftlandsättningar. Airborne Rangers är ett massivt förband, och om det kan



sägas finnas någon typisk specialstyrka inom Capitol skulle detta vara den. De är mycket disciplinerade och mycket vältränade.

Rangers bär polerade Tortoise Mk 2-rustningar och ger ett propert intryck. Deras rustningar är vanligen ljusblå, men detta ändras av och till i enlighet med vad situationen kräver. Deras emblem, en bevingad dolk, bärs på höger axelskydd.

MINIMIKRAV: STY 9, FYS 9. Två färdigheter inom Eldhandvapen med minst FV 10.

FÖRDELAR: Airborne Rangers får automatiskt ett tillval i Gevär eller valfritt Automatvapen för varje avslutad tvåårsperiod, förutom de tillval de får på normalt sätt.

ALPHA FORCE

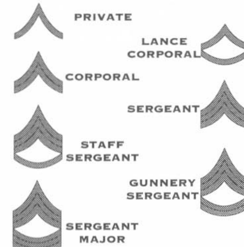
Alpha Force är AFC:s antiterroristförband. Soldaterna utbildas särskilt för gisslansituationer och särskilt känsliga lägen, som exempelvis när en terroristgrupp hotar att spränga en kraftstation. Alpha Forces soldater utgör eliten av Capitols elit, vars lojalitet måste stå bortom allt tvivel. Deras identiteter och deras utbildning hemlighålls — ingen vet vilka de är. Förbandet har tränats i att arbeta i små självständiga grupper redo att på ett ögonblicks varsel kasta sig ut i hetluften.

Alpha Forces soldater bär en specialdesignad, svart Tortoiserustning som är lättare och mer strömlinjeformad än standardmodellen. De bär stora svarta stridshandskar, utrustningsbälten med miniänterhakar och granater och heltäckande ansiktsmasker med skyddsglasögon och luftåteranvändare som ger dem ett obehagligt insektsliknande utseende. På rustningens högra axelskydd syns den grekiska bokstaven alpha i svart på vit bakgrund. De är vanligtvis utrustade med lätta vapen som Punisherpistoler.

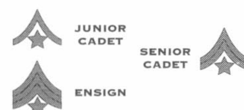


CGF (ARMÉN)

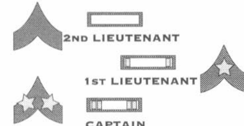
MENIGA OCH UNDEROFFICERARE



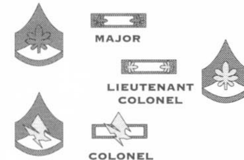
KADETTER



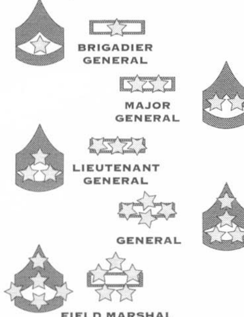
KOMPANIOFFICERARE



REGEMENTSOFFICERARE



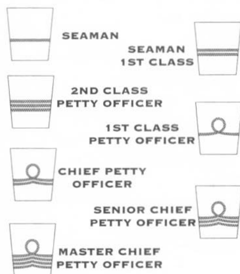
GENERALER



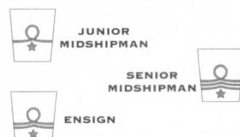


THE NAVY (FLOTTAN)

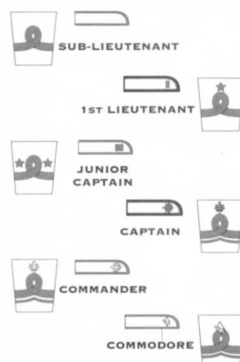
SJÖMÄN OCHBÅTSMÄN



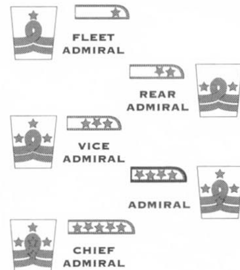
KADETTER



FARTYGSCHEFER



AMIRALER



MINIMIKRAV: STY 9, SMI 12, FYS 12. Två färdigheter inom Eldhandvapen på minst FV 12.

FÖRDELAR: Alpha Forces soldater får automatiskt ett tillval i Smyga och ett i Vapensystem per tjänstgöringsperiod — förutom de tillval de får på normalt sätt.

DELTA WING

Delta Wing är AFC:s mest kända skvadron piloter, som består av Capitols allra bästa piloter — bara Brödraskapets Ärkeänglars kan mäta sig med dem. Delta Wing består av jaktpiloter, AFC:s Top Gun.

Piloterna bär oftast klart ljusblå flygdräkter. Under flygningarna bär de hjälmar med infodisplayer i visiren. På deras högra axlar syns den grekiska bokstaven delta i vitt. När de inte sitter vid spakarna bär de ofta Punisherpistol.

MINIMIKRAV: STY 9, SMI 12. Militärhögskola. Flygfarkoster minst FV 10.

FÖRDELAR: Delta Wings piloter får automatiskt ett tillval i Flygfarkoster per tjänstgöringsperiod förutom de tillval de får på normalt sätt.

STRIKE FORCE

En Strike Force-pilot sköter spakarna i AFC:s jaktbombare och väljs liksom Delta Wings piloter för sin enastående skicklighet som pilot samt sin utomordentliga träffsäkerhet med bomber och robotar. Strike Forces piloter förväntas vara lika hemmastadda i en mäktig Aerofortress-bombare som i en Puma-jaktbombare.

Strike Forces piloter är utrustade på samma sätt som Delta Forces, med ett undantag: Strike Forces emblem är två korsade blixtar mot röd bakgrund.

MINIMIKRAV: STY 9, SMI 12. Militärhögskola. Flygfarkoster minst FV 10.

FÖRDELAR: Strike Forces piloter får automatiskt ett tillval i Flygfarkoster per tjänstgöringsperiod förutom de tillval de får på normalt sätt.

FLOTTAN

Capitols Naval Command har ett stort ansvarsområde. Dess amiraler för befälet över Rymdflottan samt den enorma eskader som skyddar och bevakar Gravetonarkipelagen på Venus. Dessutom håller sig flottan med ett antal smärre arméer som används vid landstigningar.

Flottans vapensköld består av Capitols örn ovan ett ankare och en flytmina.

INTERPLANETÄRA STYRKOR

Inter-planetary Forces, IPF, ansvarar för de jättelika bepansrade rymdskepp som från sina omloppsbanor försvarar Mars och Venus. Många av dessa skepp är rörliga kanon- och robotplattformar som kan bombardera strategiska mål från rymden.

IPF har tre flottor. Den första är den enorma Martian Defense Fleet, som stationerats i omloppsbana runt Mars till försvar av Capitols hemplanet.

Den mindre venusianska flottans storlek begränsades i Heimburg-fördraget, eftersom Bauhaus inte vill ha en jättelik fiendeflotta stationerad ovan sina huvuden. Venusian Fleet ligger i geostationär omloppsbana ovan Gravetonarkipelagen.

Third Fleet är mindre än Martian Defense Fleet, men större än Venusian Fleet. Dess uppgift är att ambulera omkring i solsystemet till de platser där den för stunden behövs som mest. I krigstid transporterar den trupp mellan Capitols huvudterritorier och fronterna.

IPF:s emblem består av Capitols örn hovrande ovan en röd planet innehållande ett ankare.

INTER-PLANETARY SURFACE BASED DEFENSE

IPSUBAD försvarar Capitolterritorier mot anfall från rymden, och underhåller den stora kedjor av rymdfort som omger Mars och hovrar ovan Gravetonarkipelagen. Man ansvarar dessutom för de gigantiska robotsilos på som från Mars och Venus kan vräka enorma robotar och extremt kraftfulla laserstrålar mot anfallande skepp och robotar.

IPSUBAD:s emblem består av Capitols örn hovrande ovan ett ankare som korsas av en robot.

VENUSIAN NAVY

Den venusianska flottan, VENAV, har sin hemmahamn i Port Mac Arthur. Dess enorma slagskepp och hangarfartyg plöjer fram genom Gravetonarkipelagen och transporterar trupper och flygplan varthän de än kan behövas i denna strategiskt viktiga region.

Undersea Fleet sorterar under VENAV. Dess ubåtar patrullerar arkipelagens farvatten, bekämpar havsmonster och transporterar när så krävs trupper till anfall mot de Kupolstäder där Bauhaus' djuphavskolonister bor.

VENAV:s emblem består av Capitols örn med ett ankare i sina klor.

NAVAL MARINE CORPS

Under VENAV sorterar även Naval Marine Corps, en av Capitols allra tuffaste arméer och den som får klart mer än sin beskärda del av strider. Förbandet bemannar många av de fort och bunkrar som ligger kors och tvärs över arkipelagen och utkämpar numera också ständiga strider med den Mörka Legionen.

Härdade av de helvetiska förhållandena i den venusianska djungelns krigszoner som de är har Naval Marine Corps' soldater gjort sig kända för sin tuffhet. De har sin egen kultur, där plikt och ära är de centrala begreppen. Många bär i pannan och på underarmarna tatueringar som uppvisar deras förbands och enhets emblem, och med hjälp av dessa kan de identifieras även om deras kroppar skulle hämtas upp ur havet.

Marinsoldaterna bär vanligtvis Panther-rustning med djungelkamouflagemönster. Förutom som tatueringar bär de sin enhets emblem på axelskydden. Marinsoldater är allt snaggade — alltid.

Naval Marine Corps har också en särskild undervattensavdelning, Subaquatic Division, vars soldater rekryteras från den gren av Naval Marine Corps som är

ansluten till Undersea Fleet. Dessa soldater är stenhårt tränade dykare som förflyttats från sina ordinarie underhållsuppgifter och istället tränats att strida i de dunkla venusianska djupen. De transporteras vanligtvis till utgångspunkt för anfall av stora, tystgående transportubåtar.

Soldaterna i Subaquatic Division har till uppgift att erövra och hålla de städer och baser Bauhaus uppfört på havsbottnen runt Gravetonarkipelagen. Det krävs ett särskilt slags kyligt mod för undervattensstrid, eftersom minsta lilla misstag kan leda till en fruktansvärd död genom drunkning. För detta mod har Subaquatic Divisions män rönt erkänsla till och med bland övriga hårdhudade marinsoldater.

Deras uniform består av en mörkblå undervattensrustning. De är beväpnade med stora knivar, harpungevär med sprängladdningsförsedda harpuner och särskilda vattentäta k-pistar att använda när de brutit igenom sina måls ytterförsvar.

Naval Marine Corps har också frambringat en egen, mycket berömd specialstyrka.

SEA LIONS

Sea Lions är en av de specialstyrkor Capitol satt in i Gravetonarkipelagen på Venus. Dess specialitet är blixtattacker från havet. De har tränats i att genomföra såväl djungelstrid som undervattensstrid.

Sjölejonen bär Panther-rustning och målar sina ansikten i kamouflagemönster. Förbandets emblem är en haj med ett lejons överkropp. Emblemet bärs på höger axelskydd, och många Sea Lions bär det dessutom tatuerat på armarna.

MINIMIKRAV: STY 9, SMI 9. Djungelöverlevnad minst FV 9.

FÖRDELAR: Sea Lions får automatiskt ett tillval i Segling och ett i Djungelöverlevnad för var tjänstgöringsperiod, förutom de tillval de får på normalt sätt.

ADMIRAL COLBY'S GUARD

Admiral Colby's Guard skapades av den berömde amiralen för att utföra sabotage- och rekognosceringsuppdrag långt bakom fiendens linjer, och förbandets soldater är berömda för sin förmåga att smyga fram genom djungeln. Amiralen brukade själv leda förbandets uppdrag till dess han förklarades saknad i strid. Förbandet består nu av ett kompani soldater som rekryterats från NMC och getts specialutbildning på Colby's Island. Ön var tidigare en fångkoloni tillhörande Bauhaus, och den är omgiven av oerhört farliga träskmarker fyllda av giftiga trädspindlar och enorma manta-fladdermöss som är starka nog att flyga iväg med en fullvuxen man i klorna.



I slutskedet av sin utbildning släpps soldaterna av i djungeln utan annan beväpning än en kniv och förväntas därefter för egen maskin ta sig de 75 kilometrarna igenom ett av de farligaste terrängavsnitt mänskligheten känner. Hur många som misslyckas är inte känt.

Guards opererar i små grupper om fyra. Samtliga har tränats i Sprängteknik och Lönnmord, liksom i att hantera de små gummibåtar förbandet använder sig av för att ta sig över Venus' förrädiska floder och träsk.

Deras uniform består av vanliga djungelkläder, och samtliga soldater har tatuerat in ett ankare i pannan. Guards är muskulösa män och kvinnor, och de går ut i strid med naken överkropp sånär som på en skottsäker ärmlös jacka och axelskydd där förbandets ankaremblem syns. De bär dessutom ofta en snusnäsduk knuten runt huvudet.

MINIMIKRAV: STY 9, SMI 9. Djungelöverlevnad minst FV 11.

FÖRDELAR: För var tjänstgöringsperiod får Guards ett tillval i Sprängteknik och Lönnmord vardera, förutom de tillval de får på normalt sätt.

POLARIS TRIDENTS

Polaris Tridents rekryterar sitt manskap från NMC:s Subaquatic Division. På senare år har förbandet satts in mot den Mörka Legionens citadell runt Venus' istäckta poler. De vrålande snöstormarna gör det i princip omöjligt att luftlandsätta trupp i dessa områden, och ofta är det enda sättet att nå dessa avlägsna pesthärdar av ondska att skicka in en ubåt under ismassorna till dess den hittar en svag punkt där soldaterna kan ta sig upp. Detta tillvägagångssätt har också en fördel i att såväl transporten som uppmarschen till målområdet kan genomföras i största hemlighet.

Polaris Tridents tränas i Grodman och Arktisk Överlevnad. Deras uniform är en specialisolerad, vit undervattensrustning med en svart treudd på höger axelskydd. Tridents bär Subaquatic Divisions traditionella kniv liksom en grövre vattentät version av automatkarbin M50. De bär också en förstärkt dykarmask som täcker och isolerar hela huvudet och som har en liten men kraftig lampa monterad i pannan. Ovan var soldats hjärta syns enhetens symbol treudden.

MINIMIKRAV: STY 9, FYS 9. Dykning minst FV 11.

FÖRDELAR. För varje tjänstgöringsperiod får Tridents ett tillval i Grodman och Arktisk Överlevnad vardera, förutom de tillval de får på normalt sätt.



«wing commander», «captain» och «major»; dessas insignier är i guld).

- *Flottans gossar bär streck och öglor i guld på båda underarmarna. Från «sub-lieutenant» och uppåt har man silverbrodyr på kragen, med själva gradbeteckningen i guld («commander» och «commodore» dock i silver).*
- *Specialstyrkornas gradbeteckningar kan variera, men följer vanligtvis det ovan angivna mönstret. Flygets och flottans markbaserade specialenheter bär ofta armébeteckningar, eller en kombination av dessa och det egna truppslagets.*



ÄVENTYR I CAPITOLS VÄRLD

Grundtonen i Capitoläventyr är glamour. Den allerstädes närvarande mediamaskinen är ständigt beredd att förvandla rollpersonerna till hjältar eller skurkar — allt på ett ögonblick. Filmstjärnor, miljonärer och karismatiska politiker kan alltid nås av rätt folk, och alla kan de någon gång finna behov av att rekrytera frilansare för sina egna syften. Capitol är ett rikt och dynamiskt samhälle fyllt av möjligheter för den som har kunskapen, driftigheten och kontakterna som krävs. Vare sig dina spelare är frilansare, medborgare eller tillhör megakorporationens motståndare kommer de att dras med i det capitoliska samhällets snabba tempo.

Inom Capitolsfären finns det gott om möjligheter för hungriga äventyrare. Modiga rollpersoner har alla möjligheter i världen att hamna i trubbel — vare sig de jobbar som prospektörer i Rust Deserts eller med att undersöka den politiska korruptionen bland San Dorados stjärnskrapor.

Rikedom, berömmelse och makt är nyckelelementen i äventyr som utspelas i Capitols värld. Faktum är att de tre är i princip synonyma med varandra i Capitolmedborgarnas ögon. De som inte besitter någondera av de tre storheterna vill göra det, och de som besitter dem är beredda att göra i princip vad som helst för att behålla sin position. Världen är full av hänsynslösa människor som alla har sina dagordningar och planer, och det är huvudsakligen dessa människor rollpersonerna kommer att jobba för — eller emot.

Capitol är jämfört med de övriga megakorporationerna relativt öppet och fritt, men spelarna ska inte låta sig luras av utanpåverket. Megakorporationens säkerhetstjänster är enorma och effektiva apparater som utgör formidabla motståndare om spelarnas aktiviteter skulle komma till deras kännedom.

ÄVENTYRARE

Vilken typ av äventyr som kommer att spelas beror i stor utsträckning på om rollpersonerna är Capitolmedborgare eller ej. Flertalet medborgare är lojala mot sin korporation och har ett naturligt och personligt intresse av att upprätthålla dess säkerhet och därmed lönsamhet. Andra personer känner kanske inte likadant.

CAPITOLISKA FÖREGÅNGSEXEMPEL

Om dina spelare till övervägande del är Capitolmedborgare kommer de *förmodligen* att göra sitt bästa för att tjäna megakorporationens intressen. De kan vara anställda inom Capitols underrättelsetjänster eller inom det militära och därigenom ha till uppgift att motarbeta Capitols konkurrenter. Dessa spelares fiender är kättare, korrumperade politiker, gangsters och andra megakorporationers utsända.

Du bör ge spelarna möjlighet att bli rika och berömda samt att få inflytande över korporationens vägval inför framtiden. Spelarna kommer att se sig själva som hjältar som upprätthåller den capitoliska livsstilen och gör sitt bästa för att försvara det hederligaste, mest humana och öppna samhälle mänskligheten har.

FRILANSARE

Frilansare ser Capitolsamhället i ett helt annat ljus. De är outsiders — de tolereras visserligen, men åtnjuter inga privilegier. Många frilansare kommer att försöka arbeta upp ett gott förhållande till megakorporationens myndigheter, men får vanligtvis finna sig i att utföra de skitjobb Capitol aldrig skulle ge sina medborgare. De kan upptäcka att de utfört handlingar som megakorporationens säkerhetstjänster kategoriskt kan tillbakavisa all kännedom om. De kan också arbeta för samhällets mer ljusskygga element, och därmed ges uppgifter som i det långa loppet innebär stora faror för dem.

Som icke-medborgare kan de lätt försvinna i det juridiska systemets kvarnar eftersom de inte åtnjuter något som helst juridiskt skydd. Om en inflytelserik medborgare vill göra sig av med en frilansare kan denne göra det på tusentals olika sätt. Om spelarna avslöjar korruption måste de med andra ord vara ytterst försiktiga.

FIENTLIGA AGENTER

Den kanske mest utmanande rollen för en spelare är den som agent för de organisationer Capitol räknar som fientliga: de övriga megakorporationerna och den Mörka Legionen.

Om spelarna arbetar för Capitols motståndare är de ute på mycket djupa och farliga vatten. Deras primära uppgifter är att bedriva spioneri samt att destabilisera Capitols samhällssystem. De måste ta det ytterst försiktigt, för Capitols säkerhetstjänster är mycket effektiva och hyser inga som helst skrupler vad gäller att ta i med hårdhandskarna med fientliga agenter.

Om du är öppet anställd av en annan korporation kommer man att hålla uppsikt över dig, och även om du bara är en aldrig så oskyldig affärsman kommer du att finnas med i Byråns kartotek. Detsamma gäller om du

tidigare varit anställd av annan megakorporation. Om du fortfarande på något sätt är anställd av annan megakorporations försvar eller underrättelsetjänst står du med största sannolikhet under ständig övervakning från Capitols sida. Enda sättet att komma runt detta är att ha en ytterst heltäckande täckmantel — falska dokument är en självklarhet.

Om du är kättare (skäms!) kommer du att behöva all tur i världen. Såväl Capitol som Brödraskapet har mycket finmaskiga och heltäckande nät för fula fiskar av ditt slag.



KAMPANJTYPER

Det finns en mängd olika typer av äventyr att ge sig ut i. Du som spelleder en kampanj på Capitolområde bör innan spelets början besluta dig för vilken av dessa du vill skicka ut spelarna på, eftersom detta val kommer att påverka kampanjens stil och ton.

MILITÄRA KAMPANJER

Dessa är de lättaste kampanjerna att planera och spela, och passar naturligtvis särskilt bra för spelare som gillar att spela enligt modellen fett-ös-medvetslös. Rollpersonerna är då medlemmar av Armed Forces of Capitol.

Detta innebär en stor fördel för dig som spelledare, eftersom du i en militärkampanj inte behöver lirka in spelarna i uppdraget. Här ges de helt enkelt order, och sen är det bra med det. Lyder de inte sina order bär det raka spåret till krigsrätten och i riktigt svårartade fall vidare till exekutionspatrullen. Militära kampanjer har också den fördelen att dina spelare inte behöver bekymra sig över vilken utrustning de ska välja. De får standardutrustningen — och så är det bra med det.

En militär kampanj kan konstrueras på många sätt. Vill du börja från början är det ju bara att utgå ifrån att rollpersonerna tillhör samma förband.

Bestäm dig för hur många tjänstgöringsperioder du vill att de ska ha fullgjort, och låt dem i enlighet med det göra tillval och slå för Särskilda händelser.

Spelarna behöver inte slå för återanställning och kan slå om resultat på tabellen för Särskilda händelser som innebär att de försvinner från förbandet. På så sätt kan kampanjen börja under ett uppdrag, och du vet att rollpersonerna känner varandra och har tjänstgjort tillsammans förut.

SPECIALSTYRKE-KAMPANJER

En annan variant på en militär kampanj är specialstyrkekampanjen. Även här kan samtliga rollpersoner vara militärer, men nu måste de inte nödvändigtvis tillhöra samma förband. De kan lika gärna utgöra en specialgrupp som satts ihop för ett särskilt farligt eller viktigt uppdrag. Gruppen leds av en ärrad veteran till officer, och man förväntas utföra uppdraget till punkt och pricka. Detta kan innebära vad som helst från att spränga en välbevakad bro långt bakom fiendens linjer till att rädda en högre officer eller en vetenskapsman som fallit i fiendehänder. När uppdraget väl slutförts kan gruppmedlemmarna gå sina egna vägar.

Denna typ av äventyr kan vara ett särskilt bra sätt att sparka igång ett antal sorters kampanjer på. Efter äventyrets slut kan rollpersonerna återvända till vardagslivet, kanske till och med lämna det militära — men nu känner de varandra och kan vid ett senare tillfälle ge sig ut på nya äventyr. Du kan ju till exempel återförena dem i det civila sedan någon försökt mörda en av de överlevande gruppmedlemmarna av någon obehaglig anledning.

FREEDOM BRIGADES

En tredje typ av militär kampanj rör Freedom Brigades — att starta ett äventyr i ett kompani ur Freedom Brigades ger dig enormt stora friheter under framslagningen av rollpersonerna. I princip kan ju vem som helst hamna i brigaderna. Du kan låta idealistiska äventyrare gå med för att kunna bli medborgare i Capitol. Oskyldiga människor från livets alla miljöer och bakgrunder kan ha fällts mot sitt nekande och undflytt fängelset genom att gå med i Freedom Brigades — vilket naturligtvis även förhärdade brottslingar kan göra. Ärrade soldater som begått något brott och nu vill återupprätta sin heder återfinns också i dessa förband.

Rollpersonerna kan alltså skapas med vilka medel och vilka regelböcker som helst.

Utgå helt enkelt bara ifrån att rollpersonerna vid framslagningens slut antingen gick med frivilligt eller tvingades till det efter att ha kommit på kant på myndigheterna, och dra igång spelet. Äventyr som utspelas i Freedom Brigades kan vara särskilt våldsamma och fruktansvärda, eftersom dess soldater ses som förbrukningsvara. Du har alla chanser i världen att få fart på spelarnas adrenalinutsöndring.

Freedom Brigades ger dig också utmärkta möjligheter att förflytta dina spelare från en existerande kampanj till en militär — fäll dem bara för något inbillat eller verkligt brott och skicka dem sedan till brigaderna. När de väl kommit dit behöver de uppdrag de tilldelas inte nödvändigtvis vara av militär typ. Som den förbrukningsvara de är kan de lika gärna ges uppdrag som «Infiltrera kättarcell», «Rädda fånge ur citadell», «Utforska Skräckasteroid», «Delta i medicinskt experiment», etc.

SPELLEDAREPERSONER

När du planerar för en militär kampanj måste du noga tänka igenom vilka SLP du ska ha med. Eftersom militära förband ofta förflyttas byggs kontinuiteten inte så mycket upp med hjälp av miljöer som av personer runt spelarna.

Den viktigaste av alla är enhetens befälhavare. Bestäm dig för om han eller hon är tuff och beslutsam eller svag och inkompetent. Skapa sedan spelarnas närmast överordnade — ganska detaljerat. Det är ju dessa spelarna oftast kommer att möta, och som de med tiden kommer att älska eller hata.

Bra stereotyper att använda sig av i dessa fall är den hårde men schysste sergeanten, eller den sadistiske plågoanden som alla längtar efter att se dö (men som på något sätt överlever för att fortsätta plåga dem). Du kan också skapa några soldater på samma nivå som spelarna, några «polare på luckan». Här kan du välja mellan gröngölingen som är rädd för att slåss, psykopaten som bara vill slåss, kvinnokarlen som alltid skryter om sina eröv-



ringar och fixaren som kan ordna fram och laga vad som helst bara priset är det rätta — och så vidare. Det är dessa som kommer att följa spelarna ut på uppdragen, och det är dem du kan skjuta av för att stressa upp spelarna eller låta dem rädda spelarna om det blir riktigt hårigt. Du behöver inte ha dåligt samvete över att slakta dem — nya rekryter köar för att fylla ut leden.

MILJÖ

Nästa steg är att bestämma sig för vilken miljö äventyret ska utspela sig i, och du hitter ett antal i boken du håller i. Vill du köra ett svettigt djungeläventyr skickar du bara spelarna till Gravetonarkipelagen eller Venus' krigszoner. Är du ute efter något mer skrämmande posterar du ut dem längs McCraig-linjen där de står under konstant press från den Mörka Legionen. Vill du uppfinna ett nytt krig har du också en mängd möjligheter — låt Imperial dra igång en ny invasion på Mars eller Mishima göra ytterligare ett försök att erövra Freedom Lands. Det är du som är chef.



UPPDRAG

När du satt ihop och grupperat ut ditt förband är du redo att dra igång handlingen på allvar — spelarna kan skickas ut på sitt första uppdrag. Flertalet uppdrag av militär typ består av ett huvudmoment: strid — skåpvis av strid. Detta innebär naturligtvis inte att alla dina scenarion måste vara ändlösa eldstrider. De blir roligare för alla inblandade om de innehåller någon form av handling. Det kan röra sig om något så enkelt som att truppen stöter på urgamla ruiner innehållande märkliga föremål och monster, eller vara så invecklat som att gå genom en by och försöka skilja ut fiendesympatisörer från oskyldiga. Grunduppdragen är:

PATRULLERING. Förbandet skickas ut på omstritt territorium för att rekognoscera och rapportera till ledningen vad de hittar. Stöter de samman med fientlig trupp kan de beroende på situationen och motståndet ta till vapen eller flykten.

Uppdraget innebär rent bokstavligt en tur in i det okända. Det är dessutom ett bra sätt att få spelarna till ett område du vill att de ska upptäcka: de där nyss nämnda urgamla ruinerna, eller en Imperialagents nedskjutna plan. Spelarna kan hitta de överlevande och sårade medlemmarna av den förra spaningspatrullen och tvingas bära dem tillbaka — gärna under fientlig eld. De kan stöta på en grupp Pretorian stalkers eller andra, för Capitol hittills okända, varelser. Allt är möjligt.

FÖRSTÖR MÅLET. Detta är ett mycket mer begränsat uppdrag. Spelarna måste ta sig fram till och förstöra ett mål du valt ut åt dem — en bro, en fabrik eller den där megastora kanonen som håller på att pulverisera en Capitolpostering.

Uppdrag av den här typen kan bli ganska nervpressande eftersom de vanligtvis äger rum långt bakom fiendens linjer. Om spelarna upptäcks och larmet går kommer en överlägsen fiendestyrka att vara dem i hälarna på nolltid. Uppdraget kan göras så enkelt som ett nattligt smygande genom fiendelinjer fram till målet, eller svårt som att med hjälp av förfalskade papper och iförd stulna uniformer ta sig in på en fientlig bas. Hur du än gör bör du se till att hålla hotet om upptäckt ständigt aktuellt för att få igång spelarnas svettkörtlar.

HÅLL STÄLLNINGARNA. Spelarna bemannar en befäst ställning med order att till varje pris hålla den mot en överväldigande fiendestyrka.

Uppdraget är egentligen en prövning av spelarnas mod och uthållighet. Sätt dem i en välbefäst postering, ge dem en begränsad mängd ammunition och säg att de inte kan dra sig tillbaka — hota med krigsrätt om de blir griniga. Vräk sen våg efter våg av Odöda Legionärer eller Mishimasamurajer över dem. De viktigaste delarna av detta scenario är egentligen inte själva stridssekvenserna. Det intressanta är väntan mellan anfallsvågorna när rollpersonerna har tid att diskutera vad de ska ta sig till, när de oroar sig över de utlovade förstärkningarna.

Det är nu en feg SLP eller spelare ska börja gnälla och gå på de övrigas nerver. Som vanligt måste man börja i liten skala för att få bra effekt. Den första anfallsvågen är inget större problem att slå tillbaka. Den andra blir lite kärvare. Ammunitionen börjar tryta. Skymningen kommer. Vartenda ljud därutifrån kan vara en framsmygande fiende. Psyka spelarna med allehanda tricks, jaga upp dem med att be dem slå PER-slag fastän ingenting är där. Slå sen utan förvarning till och såra eller döda några populära SLP. Sköter du det hela rätt kan du få spänningen att slå i taket, och dina spelare halvt desperata. Om du vill vara snäll kan du låta dem dra sig tillbaka i absolut sista stund, eller låta Airborne Rangers avlösa dem.

RETRÄTT. Spelarna måste dra sig tillbaka inför ett överväldigande fientligt anfall, i princip ett jaktscenario där rollpersonerna är bytet. Stannar de kvar för länge någonstans kan de bli avskurna, omringade och krossade under övermakten. Du kan driva upp tempot till ständigt högre nivåer genom att vräka nya och utvilade fientliga enheter över de flyende soldaterna. Var lite försiktig så att du inte vräker på för mycket så att de inte har minsta chans att ta sig levande ur det hela. Ge gärna spelarna ett mål där de är definitivt säkra — en skogsglänta där helikoptrar kan hämta dem eller en mycket starkt befäst försvarslinje — så att de har något att sikta in sig på.

PERMIS. De nyss nämnda uppdragen bör ge dig och sina spelarna många roliga kvällars spelande. Militära kampanjer begränsas dock inte bara till slagfältet. Förr eller senare får rollpersonerna permission, och kommer då att återvända till civilisationen för att vila upp sig. Under sin permis kan de naturligtvis råka ut för andra sorters äventyr innan det är dags att återvän-

da till slaktbänken. Här ges dessutom gott om möjligheter att få ägna sig åt hedervärda nöjen som krogslagsmål, snyggingar av motsatt kön och rollspelande i största allmänhet.

KOMMENTAR: Kom ihåg att även om du nu kör en *militär*kampanj, så är strid faktiskt den mindre delen av militärlivet och kan dessutom bli ganska enahanda att rollspela efter ett tag. Försök därför lägga in fler beståndsdelar än strid i dina scenarion, som personliga intriger, svek och osynligt inflytande från den Mörka Legionen.



UNDERSÖKANDE KAMPANJER

Militära kampanjer tar huvudsakligen plats på slagfältet, medan undersökande kampanjer utspelas i själva hjärtat av det capitoliska samhället. Med rätt bete kan nästan vilken slags rollperson som helst dras in i en undersökande kampanj.

Kärnan i en undersökande kampanj är en hemlighet, och grundpremissen är att spelarna vill undersöka något som någon annan vill att de ska låta bli att rota i. Vanligen är hemligheten av det mörkare slag som gör att personen ifråga är beredd att döda för att låta den förbli just en hemlighet. Faktum är att personen redan kan ha dödat någon som kom sanningen för nära på spåret, och detta kan också vara rollpersonernas bete.

När man kör en undersökande kampanj är det viktigt att komma ihåg hur lätt förgången rikedom, berömmelse och makt är i det capitoliska samhället. De rika och mäktiga kan förlora allt genom avslöjandet av ett enda brott. Deras aktier kan konfiskeras samtidigt som medborgarskapet upphävs och media över en natt förvandlar dem till nattsvarta skurkar i allmänhetens ögon. Så är fallet inte i de övriga megakorporationerna.

Försåvitt inte Mishimas, Imperials eller Bauhaus' ädlingar begår förräderi eller blir kättare behåller de alltid sina samhällspositioner. Oavsett hur onda de är förblir de alltid ädlingar. De kanske undviks av sina jämlikar och avskys av allmänheten — men de kan fortsätta att vara stolta över sin härkomst, och de behåller sina gods och ägodelar.

Detsamma gäller dock inte inom Capitol. I ett enda slag kan man förlora ett livsverk, allt som tidigare skänkt en stolthet och självförtroende slits ifrån en. Att vara utstött i det capitoliska samhället är detsamma som att vara mindre än ingenting. Det är därför inte så förvånande att rika och mäktiga personer är beredda att göra i princip vad som helst för att förhindra att detta inträffar — och eftersom de rör sig inom Capitol har de dessutom medlen att göra det. Sånt är livet.

ROLLPERSONER

Rollpersoner som deltar i en undersökande kampanj kan vara av nästan vilken typ som helst som blir nyfiken när något märkligt inträffar. De kan vara journalister, snutar, regeringsagenter, släktingar, vänner, frilansande deckare eller bara oskyldiga vittnen till ett brott som förövaren ser sig tvungen att undanröja.

Nästan vem som helst kan dras in i en undersökande kampanj, men vissa spelare har av uppenbara skäl större anledning att dras in än andra. Rollpersoner som är journalister eller poliser tillhörande mordroteln har ju betalt för att undersöka mordfall. De lär dessutom ha fler av de färdigheter och kontaker som krävs än vad andra rollpersoner kanske har.

ÄVENTYRET

Grundkravet för att skapa en undersökande kampanj måste nog sägas vara att man känner till handlingen i förväg. Du bör till exempel ha klart för dig vem som sitter på den där hemligheten, vad den består i och vad personen ifråga har gjort eller kommer att göra för att skydda den. Du bör dessutom veta vilka övriga faktorer som kan komma att påverka handlingen och fallet. Om departementschef Irving-Jorgensen en gång i tiden begått ett mord som en cell av kättare nu fått nys om kan de utsätta honom för utpressning för att främja sina egna syften. Byrån kanske undersöker departementschefen på grundval av hans underliga beteende den senaste tiden. Idealet är att spelarna dras in i ett nät av drag och motdrag där de olika parterna kämpar för att få övertaget.

En annan sak man bör tänka på är att börja med det lilla och arbeta sig uppåt. Saker och ting bör sällan vara vad de verkar, ett mysterium bör leda till ett större och mer hotfullt. Se till att spelarna står under ständig press.

EXEMPEL: En spelare blir vittne till ett mord. Han (eller hon) kan själv häktas som misstänkt av polisen, genomgå ett tredje gradens förhör och få order att inte lämna staden förrän uttryckligt tillstånd getts. Nästa dags slår han upp tidningen och ser — i samband med en artikel rörande något helt annat — en bild på departementschef Irving-Jorgensen och känner igen denne som mördaren. Kan han ta miste? Ska han kontakta polisen — han är ju faktiskt inte säker? Skulle man tro honom? Departementschefen är en rik och inflytelserik man. Och vilka är de där mystiska typerna i vita trenchcoats som börjat skugga honom?

Som spelledare bör du alltså veta att det är Irving-Jorgensen som är mördaren. Offret var en undersökande journalist som försökte sig på utpressning. De mystiska männen är Byrå-agenter som journalisten kontaktade innan han dog. Agenterna befarar att vittnet till mordet på journalisten kan gå samma väg som denne.

Berätta aldrig för spelarna vad som händer. Se till att de jobbar för den information du ger dem. Kommer spelarna ingenvart kan du låta skurkarna skicka ett gäng busar på dem för att skrämma iväg dem. Försök hålla atmosfären på en paranoid och ytterst misstänksam nivå. Låt Capitols öppenhet stå i stark kontrast till de dolska planer som vävs under den glättiga ytan.

ÄVENTYR

Nedan följer riktlinjer för ett antal undersökande kampanjer, men dessa är som sagt riktlinjer som du får bygga ut efter eget tycke.

KONSPIRATION. På något sätt snubblar spelarna på bevis för att en gigantisk sammansvärjning sträcker sig ända in till hjärtat av den capitoliska demokratin. En cell kättare har kommit långt upp i det politiska systemet, och de är mäktiga, inflytelserika och ytterst farliga.



Bakom sig har de enorma resurser som de utan misskund kommer att göra bruk av vid minsta hot. Rollpersonerna måste hitta tillräckligt goda bevis för att kunna fälla konspiratörerna och undgå att avfärdas som stollar när de överlämnar dessa bevis till någon pålitlig myndighet. I en undersökande kampanjs paranoida atmosfär blir detta inte någon lätt uppgift.

UTPRESSNING. Spelarna kontaktas av representanter för en politiker på uppgång eller en berömd filmstjärna — en VIP som utsätts för utpressning av okända personer. Rollpersonerna måste till varje pris och med alla medel hitta och undanröja den eller de skyldiga. Lyckas de blir de rikligt belönade. Kan de inte hålla tyst om det hela kan de mycket väl själva undanröjas.

Som en extra knorr kan även de spelare som har något att dölja utsättas för utpressning.

SPIONAGE. Spelarna arbetar för annan makt och försöker för dennas räkning avslöja capitoliska hemligheter. Det är upp till spelarna att besluta hur de ska gå tillväga för att få tag i den information de är ute efter. Det kan vara så enkelt som att skaffa jobb inom ett av Capitols dotterföretag, eller inbegripa att förföra eller utpressa en person på något slags förtroendepost. Motståndarna blir här naturligtvis Capitols säkerhetstjänster.

OSKYLDIGT OFFER. Spelarna dras helt utan förskyllan in i denna dödliga intrig. En av dem finner att han eller hon av misstag fått med sig fel portfölj från tåget. Portföljen är helt identisk med rollpersonens, men visar sig innehålla en bunt krypterade hemliga dokument. Plötsligt finner de sig från Capitolhåll vara misstänkta för att vara spioner, samtidigt som agenter för den främmande makt som faktiskt stal portföljen jagar dem. Rollpersonerna behöver all hjälp de kan få för att komma levande ur detta.

Trevliga varianter på detta inbegriper otroliga sammanträffanden, som att en av spelarna är på pricken lik en fiendeagent. Spionen är död, i all tysthet treminerad av Capitols Military Intelligence Corps, men det vet inte spionens kontakter som istället misstar rollpersonen för sin döde kollega. MIC låter det hela fortgå i hopp om att spionringen ska kunna rullas upp. Den förvirrade och stressade spelaren söks ständigt upp av fiendeagenter som frågar om saker han eller hon inte har den blekaste aning om. Agenterna anklagar rollpersonen för att vara en förrädare och beordrar denne att rapportera till ledningen.

SKURKARNA

Undersökande kampanjer står och faller med typen av motstånd. Spelarnas motståndare bör inte vara ansiktslösa horder av kanonföda. Naturligtvis bör de vara obehagliga, onda och hotfulla, men framförallt bör de ha en personlighet. Dina SLP bör alltså ha distinkta karaktärsdrag som gör att spelarna kommer ihåg dem.

Det kan vara sådana småsaker som lönnmördaren som kedjeröker, den otroligt fete brottsfursten som är motbjudande trevlig och hela tiden kallar rollpersonerna för «herrn» eller «madame», eller busen som ständigt bollar med ett mynt. Det är småsaker som dessa som gör hela skillnaden.

De viktigaste skurktyperna att tänka på är Hjärnan, Hårdingen och deras Hantlangare. I alla större grupper i ditt äventyr kan man antagligen hitta åtminstone någon av dessa.

HJÄRNAN. Hjärnan är den huvudsaklige skurken. Han eller hon är mycket smart, kan konsten att manipulera människor och kan vara främmande makts lokale representant, maktgalen miljardär eller kättare. Hjärnan kan vara en slipad stadsbo eller en dekadent medlem av Capitols jetset, men hans eller hennes utmärkande karaktärsdrag är karisma och smarthet. Försök att göra Hjärnan till en så fullt uvecklad rollperson du kan.

Hjärnan slåss aldrig eftersom han eller hon anser detta vara under sin värdighet. Hjärnan behöver inte heller goda stridsfärdigheter, eftersom sådant sköts av Hårdingen.

HÅRDINGEN. Hårdingen är Hjärnans starka arm och den skurk rollpersonerna oftast kommer att komma i kontakt med. Hårdingar bör vara tillräckligt välbeväpnade och allmänt dödliga för att få rollpersonerna att tänka sig för både en och två gånger innan de ger sig i kast med dem. Hårdingar åtföljs vanligen av så många busar som situationen kräver. Hårdingar är avbilder av sina herrar, Hjärnorna, och har samma mål som dessa. De kan vara lojala eller illojala mot sina herrar och dyrka eller avsky dem. Hjärnan besitter hursomhelst de medel som krävs för att hålla sin Hårding i schack.

HANTLANGARNA. Hantlangare är de som omger Hjärnan, och de individer rollpersonerna oftast kommer att komma i kontakt med. Hantlangare kan vara typer som Hjärnans favorittjänare eller dennes damsällskap sedan lång tid, eller fjäskiga lakejer som åtlyder Hjärnans minsta vink. Uppträder Hjärnan konungsligt och kräver omedelbar åtlydnad och respekt är Hantlangarna servila, är Hjärnan mer av typen kvicktänkt stadsbo är dess Hantlangare civiliserade och mer förfinade. Hantlangare ges oftast de mindre uppdragen som att kontakta rollpersonerna för att framföra sin herres förslag och krav.

SKRÄCK

En variant av den undersökande kampanjen är skräckkampanjen, i vilken rollpersonerna ställs ansikte mot ansikte med de Mörka Apostlarnas tjänare. Rollpersonerna måste under hela kampanjen kämpa för sina liv och inte minst sina själar — och de kan i slutänden mycket väl förlora bådadera.

Mutant Chronicles' värld är ytterst korrupt, och Mörkrets tjänare finns överallt. Dessa besitter fruktansvärda krafter och kan dessutom ha möjlighet att ta hjälp av långt mer fruktansvärda varelser.

Skräck-kampanjer kan utformas på två sätt. De kan vara fyllda av blod och äckel där skräckeffekterna består av att ständigt konfronteras med lemlästade kroppar och fruktansvärda monster, men de kan också vara mer subtila.

I *Mutant Chronicles'* värld kan i princip vem som helst dras in i en skräck-kampanj. Poliser kan ges i uppgift att undersöka en ovanligt vidrig seriemördares framfart. Prospektörer kan råka stöta på en urgammal ruin som ruvar på en fruktansvärd hemlighet, och soldater kan



upptäcka att förbandets nye befälhavare inte alls är vad han eller hon först verkade vara.

I en skräck-kampanj bör du placera dina spelare i en svag position där de känner att de inte kan lita på någon och där till och med de oskyldigaste händelser kan få skräckinjagande konsekvenser. Allt rollpersonerna gör (oavsett hur obetydliga handlingarna är) får dödlig effekt för deras omgivning. Rollpersoner som överlever skräck-kampanjer har haft tur — detta är ingenting för folk med svaga nerver.

EXEMPEL: *Spelarna börjar lägga märke till underliga saker. Deras vänner börjar bete sig märkligt. Grannen börjar dra ned persiennerna under dagtid och lämnar inte sin lägenhet förrän det blivit mörkt. Det är stopp i slasken i någon rollpersons lägenhet, och ur avloppen kommer en obehagligt sötaktigt doft — som från ruttnande kött. När spelarna klagar på förhållandena inför vicevärden svarar denne med ett förbindligt leende att de inte ska oroa sig.*

Rollpersonerna ger en väns lilla dotter en present på Fördragsdagen — och hon stoppar den i munnen och kvävs till döds. De ger en kypare tjugo Kardinalsmarker i dricks och läser nästa morgon att kyparen mördades av rånare som kom över — tjugo Kardinalsmarker.

Sakta men säkert börjar spelarna känna sig isolerade. Ingen tror på deras märkliga berättelser. Rapporterar de det inträffade till polisen möts de av samma förbindliga leende som vicevärden kom med, samt en försäkran att de inte behöver oroa sig.

Någon rollpersons sekreterare tar i frustration över obesvarad kärlek livet av sig (rollpersonen ifråga hade naturligtvis inte en aning om att sekreteraren var kär i honom eller henne). Någon rollperson råkar av misstag döda en Missionär när han skulle ta fram plånboken för att ge ett bidrag till kampen mot Mörkret. Av misshugg kommer rollpersonen åt vapnet i axelhölstret och ett skott brinner av — trots att rollpersonen kunnat svära på att vapnet var oladdat.

Till sist inser rollpersonerna att de hemsöks av en cell kättare som bosatt sig i deras hus, och de måste kämpa för sina liv för att inte offras till Mörkret.

IMPERIEBYGGANDE

I en imperiebyggande kampanj försöker rollpersonerna ge sig in bland de stora hajarna inom Capitol. De försöker skapa sig förmögenheter och makt för att i slutänden medverka i utformandet av miljarder människors öden. Under loppet av sina karriärer kommer de att röra sig i politikens och finansens världar, och de konflikter som där utkämpas kan vara precis lika dödliga som och nervpåfrestande som någonsin en eldstrid i djungeln.

Imperiebyggande kampanjer kräver en hel del av spelledaren och ganska stora rollspelande insatser från spelarnas sida, men ansträngningarna är väl värda besväret. Kampanjer av denna typ passar särskilt bra för spelare som vill att deras rollpersoner ska få inflytande på omvärlden — men inte särskilt roliga för spelare som helt enkelt *måste* döda någon var femte minut.

Capitol är en utmärkt miljö för imperiebyggande kampanjer eftersom des sammhälle är så öppet och megakorporationen ständigt uppmuntrar sina medborgare att förbättra sin ekonomiska och allmänna situation. Capitol är ju trots allt möjligheternas korporation vars medborgare kan nå ända upp till posten som President — åtminstone i teorin.

FRÅN FATTIGDOM TILL LYX

Detta är den klassiska imperiebyggande kampanjen. Spelarna börjar som fattiga stackare för att sedan kämpa sig upp genom samhällslagren. Kampanjens handling är berättelsen om hur spelarna kämpar för att komma sig upp här i världen.

Berättelser av denna typ behöver en spik att hängas upp på: företaget eller den företagsidé som ska utgöra den maktbas spelarna sedan bygger vidare på. Rollpersonerna kan kanske upptäcka en större guldfyndighet i Rust Deserts, de kan köpa ett litet men kämpavilligt transportföretag eller till och med ge sig in på någon gangsterligas territorium. Samtliga dessa förslag ger såväl spelarna något att bygga vidare på som handlingen en början.

I kampanjens startskede kommer spelarna att kämpa för att överhuvudtaget hålla näsan ovanför vattenytan. De måste kanske jaga bort erövringslystna skurkar från sin ensligt belägna guldgruva, men också skaffa fram kapital och undgå finansiell ruin. Inledningsskedet kommer nästan att likna ett äventyr av det vanliga slaget med en hel del våldsamheter och desperata dåd.

Så småningom kommer rollpersonerna att röna större framgångar. Pengarna börjar flyta in och de uppmärksammas av konkurrenter och avundsjuka rivaler som med samtliga medel, såväl lagliga som olagliga, kommer att försöka slå ut dem. Konkurrenterna kan försöka köpa ut rollpersonerna, utsätta dem för utpressning eller försöka få dem fängslade eller till och med betala för att få dem mördade. Om spelarna klarar sig igenom allt detta med ett ännu blomstrande företag kommer de till kampanjens sista stadium.

Spelarna är nu tillräckligt rika och framgångsfulla för att ge sig in i Capitols politiska liv. De måste muta politiker, klara konkurrensverkets undersökningar och ge sig på nya och långt mäktigare rivaler än de förut mött. De kan överväga att köpa upp aktieposter för att komma in i Styrelsen eller nöja sig med att vara kraften bakom någon av de politiska fraktionerna. Allt är möjligt.

TIDSRYMD

Det ligger i imperiebyggande kampanjers natur att de kan spänna över längre tidsrymder än vanliga kampanjer. Du kan styra detta genom att låta den tid som förflyter mellan äventyren vara längre än normalt. I början av en imperiebyggande kampanj kan rollpersonerna råka ut för ett nytt äventyr varje vecka, men när de kommit längre upp i samhället kan du låta det gå månader och till och med år mellan episoderna.

Detta innebär att du måste hålla ganska noggrann koll på saker som åldrande. Det innebär också att du i de fall där riktigt långa perioder går mellan äventyren måste låta spelarna gå tillbaka till framslagning av rollpersonen för att skaffa nya tillval från den karriär de följer. Eftersom de är sina egna chefer kan de inte få sparken, men om du vill kan du låta spelarna slå för återan-



ställning. Misslyckande innebär då att någon annan försökt att köpa upp företaget.

Spelledaren måste också försöka beräkna hur bra företaget skötts under dessa längre perioder. Har det skötts väl kan du låta spelarna få en automatisk ökning av sin Socialnivå med +1. Om firman gått sämre eller du vill simulera ekonomisk turbulens låter du spelarna slå 1T20. Överstiger resultatet deras nuvarande Socialnivå är allt gott och väl, annars går företaget sämre och deras Socialnivå sänks med -1.

När spelarna väl byggt sitt imperium kan de vilja fortsätta med ett fullskaligt dynastiskt epos, men de kan också vilja sälja sina tillgångar till Capitol för att dra sig tillbaka eller med hjälp av sitt nyvunna kapital kasta sig in i politiken på heltid.

DYNASTISKT EPOS

Ett dynastiskt epos liknar de tvåloperor Capitols medborgare är så förtjusta i. Flertalet rollpersoner är rika och bortskämda — de övriga försöker vanligen bli det.

MILJÖN

Ett dynastiskt epos fokuseras på en rik företagarfamilj, där kampanjen kretsar kring familjen och företaget. Temat är maktkamp, och företaget kan i princip syssla med vad som helst, så länge det är glamoröst: olja, media, rymdfart, diamanter, sportbilar, mode, racerbåtar, etc. Handlingen bör ge stort utrymme åt intriger och plötsliga kast. Spelarna bör vara Capitolmedborgare och företaget privatägt — vilket är helt lagligt enligt Capitollag — eftersom detta återspeglar Davids kamp mot Goliat.

AKTÖRERNA

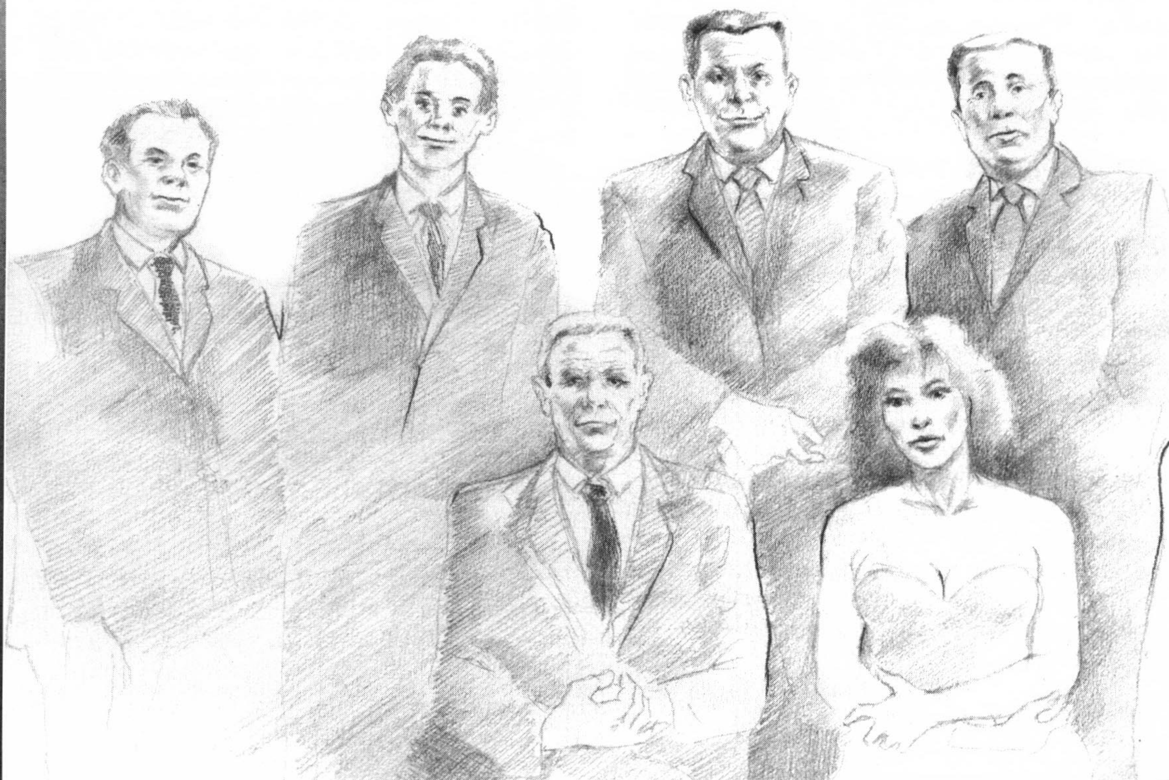
Spelarna kan anta många roller i ett dynastiskt epos, de flesta av dem som familjemedlemmar. Rollpersonerna kan skapas på vanligt sätt, men deras Socialnivå bör ligga någonstans mellan 8 och 10. Lägg inte ned tid på att hålla reda på Socialnivån under framslagningen, utan ange bara vid slutet av framslagningen ett värde du tycker passar. Spelarna klan välja vilka karriärer de vill, och de behöver inte vara verksamma inom familjeföretaget. Det finns ingenting som säger att en familjemedlem inte gått med i armén för att slippa pressen från den övriga familjen, medan någon annan blivit snut för att bevisa sitt värde för någon eller irritera en korrupt farbror. En spelare kan till och med spela familjeöverhuvudet medan en annan spelar den korrupte farbrorn — det är upp till dig och dina spelare. Bry dig inte om att det verkar underligt att alla dessa så olika rollpersoner tillhör samma familj — fantasin är alltid bättre än verkligheten.

ROLLERNA

I ett dynastiskt epos är de roller folk ges och tar ofta viktigare än själva berättelsen. Var person har en plats i totalhandlingen, och denna avgör vad de gör och hur de gör. Spelledaren kan erbjuda dessa roller till de spelare som vill ha dem och fylla ut resten av rollistan med SLP. Att kasta in nya SLP under handlingens gång är ett mycket mindre problem än man kan tro — det är fantastiskt vad folks far- och morföräldrar, föräldrar, farbröder och fastrar slog runt i sin ungdom. Det blev många barn på bygden.

Det finns heller ingen anledning till att inte ha mer än en person av var typ (naturligtvis med undantag av familjeöverhuvudet). Att låta spelarna välja ut roller de trivs med är alltid ett bra knep för att få till ett lyckat spelande.

PATRIARKEN/MATRIARKEN. Klanöverhuvudet för den familj som styr företaget och vanligtvis fortfarande den mest tongivande personen inom båda. Han eller hon är fortfarande kompetent, attraktiv och auktoritär, men kan ha dragit sig tillbaka från det aktiva styrandet av företaget. Han eller hon kan fortfarande tillfrågas när större beslut ska fattas eller familjekonflikter måste lösas.





DET VÄLARTADE BARNET. Den dygdige personen i handlingen, den som alltid försöker göra Det Rätta Och Ärliga, som respekterar de äldre och spelar med öppna kort. Allt detta gör att han eller hon ofta kommer i konflikt med de mindre nogräknade familjemedlemmarna.

DET SVARTA FÅRET. Här har vi barnet som ständigt när dolska planer, som alltid ska ha sin vilja fram och ser sig själv som företagets rättmätige ledare. Han eller hon är fullständigt hänsynslös och låter ingenting komma emellan sig och sina mål i det långa loppet — ibland i det mycket långa loppet. De kan lika väl vara helt befriade från lojalitet gentemot familjen som att känna viss lojalitet — i det senare fallet är detta det svarta fårets enda förmildrande karaktärsdrag.

DEN VACKRA INTRIGMAKERSKAN. Den vackra och intrigerande kvinnan som använder sig av såväl sin skönhet som sin intelligens för att främja sina syften. Hon kan vara precis lika grym, ond och manipulativ som det svarta fåret, men hon står vanligtvis i opposition gentemot familjen och anser sig ha god anledning att hata den. Patriarken kan vara hennes före detta make eller den som ruinerade hennes far, men oavsett vilken anlednigen till hennes hat är kommer hon inte att låta någonting komma i vägen för sin hämnd.

NYKOMLINGEN. Nykomlingen är en person som nyss gift in sig i familjen, eller det sedan länge försvunna barnet/förlorade sonen som just dykt upp för att göra anspråk på sitt arv. Nykomlingar kan vara oskyldiga stackare som dras in i familjefejden eller hjärtlösa lycksökare — det är upp till spelaren. I kategorin ingår också krigshjälten som precis kommit tillbaka från fronten och alla liknande personligheter som kan förändra maktbalansen.

TROTJÄNAREN. Trotjänaren har arbetat för familjen sedan länge, ofta sedan föregående generation. Han eller hon är fullständigt lojal och kan av familjemedlemmarna anförtros känsligare uppdrag. Trotjänaren kan vara familjens butler, deras advokat, revisor, privatchaufför eller en verkställande direktör.

RIVALERNA. Rivalerna har av olika anledningar någonting emot familjen, och har svurit att förgöra den — de kan vara ägare till konkurrerande företag eller Byråns agenter med uppdrag att krossa företaget. Hur som helst är inga strategier eller medel dem främmande i sin strävan att krossa familjen och/eller företaget — att gifta in sig i kärnfamiljen är kanske det vanligaste sättet.

KAMPANJENS STIL

Dynastiska epos är tvåloperor med en ständig underström av bihandlingar som av och till kommer upp till ytan. Huvuddelen av aktörerna strävar att uppnå sina mål samtidigt som de gör sitt absolut bästa för att sätta käppar i de övrigas hjul. Typiska bihandlingar är allt från romanser och företagsintriger till rena melodramer som försök till mord och övertagande av företaget.

Spelarna kommer ofta att stöta på rivaliserande företags eller lömska familjemedlemmars konspirationer för att ruinera företaget. Spelledaren måste låta alla dessa händelser komma in i spelet och avlösa varandra med fart och känsla. Spelarna kan dessutom vara inblandade i en imperiebyggande kampanjs sista stadiums händelser.

Spelare som deltar i ett dynastiskt epos kan dessutom dras in i kampanjer av alla tidigare nämnda slag — egentligen är de ju bara rika versioner av vanliga rollpersoner. Det finns ingenting som säger att de inte kan ombes undersöka saker och ting som vilken privatdeckare som helst, eller ens kallas in i det militära (vilket f. ö. ofta förväntas av dem).

I allt detta finns naturligtvis mer än en smula uppfyllande av önskedrömmar, så du bör låta spelarna få de snabba bilar, stora vapen och vackra partners de vill ha. Det viktiga är ju att alla har kul.



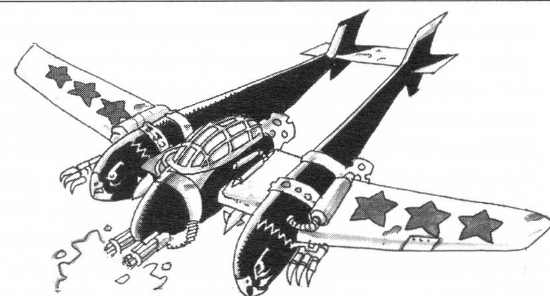
FORDON

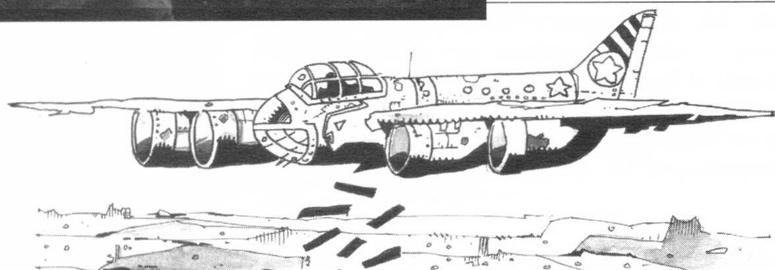
FLYGFARKOSTER

B-57 AEROFORTRESS

B-57 AEROFORTRESS
LÄNGD/HÖJD/BREDD: 50 m/10 m/40 m
BESÄTTNING: 9: pilot, navigatör, bombfällare, 6 skyttar
MOTORER: 4 Universal Dynamics JT 5000 Jetturbiner
MAXHASTIGHET: 870 km/h
AKTIONSRADIE: 8.050 km
STRIDSRADIE: 3.220 km
NYTTOLAST: 50 ton, vanligtvis högexplosiva bomber
BEVÄPNING: 6 torn (innehållande en tung tvillingautomatkanon vardera) förlagda till rygg, vänster sida, höger sida, buk, nos och stjärt
BEPANSRING: Chobham B (RF 9)

General Aerospaces Aerofortress är Capitols standardmodell för längre bombuppdrag på hög höjd, och används först och främst för ytbombning innanför McCraig-linjen. Hon är ett enormt monster som endast kan lyfta från särskilda flygfält. Fortens besättningar är berömda såväl för att ge sina plan smeknamn som för de bilder de målar på sina «kärrors» sidor, vanligtvis bilder som illustrerar planets namn. Om besättningen exempelvis kallar sitt plan för *Flying Pig* syns alltså en stor bevingad gris på planets sida. Under denna syns vanligen också ett antal små bombdekaler, som anger antalet uppdrag planet genomfört.





F-51 PUMA
LÄNGD/HÖJD/BREDD: 20 m/5 m/15 m
BESÄTTNING: 2: pilot och navigatör/bombfällare
MOTORER: 2 Universal Dynamics JT 3000 Jetturbiner
MAXHASTIGHET: 1125 km/h
AKTIONSRADIE: 4.830 km
STRIDSRADIE: 1.930 km
NYTTOLAST: 2 ton, vanligtvis högexplosiva robotar
BEVÄPNING: 2 vingmonterade vapenbalkar, 2 tunga länkade automatkanoner
BEPANSRING: Chobham A (RF 6)

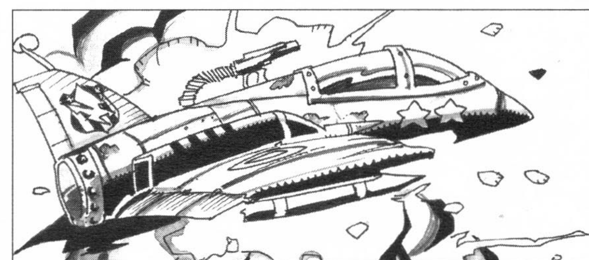
F-51 PUMA

Detta mångsidiga plan från General Aerospace används först och främst som jaktbombare. Strike Command använder det i kirurgiska flygangrepp mot markmål, men Puma har också använts som rent jaktplan. Planet är fyllt med självreparerande system och dess stryktålighet har gjort det legendariskt — många plan sägs ha överlevt till och med direktträffar av jaktrobotar. (Not till spelledaren: en Puma har 25% chans att överleva allvarliga träffar. Lyckas piloten med slaget ignoreras skadan — planet får bara ett otäckt hål i sidan.)

Pumans två stjärtfenor sträcker sig ut bakom motorerna och förenas av en stjärtvinge. Det är ett kompakt, tungt och tåligt plan med enorma jetmotorer.

F-69 COBRA

Detta är GA:s främsta jaktflygplan. Det är ett långt och smäckert plan med variabel vinggeometri som designats för att rensa skyn från inkräktare — vilket Cobran också gjort under de senaste 50 årens capitoliska kampanjer. Under det andra slaget vid McCraig-linjen uppnådde Fighter Commands major Gerhardt Hanson det högsta antalet träffar i megakorporationens historia. Med sin F-69 sköt han ned 37 av den Mörka Legionens Vampire-, Hellbat- och Mantaplan, och förstörde ännu ett genom att ramma det sedan han fått eldavbrott. Hanson dekorerades postumt med CAF:s Frihetsörn med två silverslåar samt Ordförandens Sword of Honor. Hanson var 22 år när han dog.





F-69 COBRA

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 18 m/3 m/15 m
BESÄTTNING: 1 pilot
MOTORER: 2 Universal Dynamics JT 3500 Jetturbiner
MAXHASTIGHET: 2250 km/h
AKTIONSRADIE: 4.830 km
STRIDSRADIE: 1.930 km
NYTTOLAST: —
BEVÄPNING: 2 robotkapslar (om 5 DART värmesökande robotar vardera), 4 tunga länkade automatkanoner
BEPANSRING: Chobham A (RF 6)

H-12 CONDOR

Denna attackhelikopter som CGF främst använder till luftlandsättning av trupp på slagfältet kan transportera upp till 20 stridsutrustade soldater. Sedan truppen landsatts hovrar helikoptern kvar ovan slagfältet och ger nedhållande eld. Tillgänglig terräng används som skydd som den lämnar för att avge eld.

H-12 CONDOR

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 18 m/4 m/5 m
BESÄTTNING: 2: pilot och skytt
MOTORER: 1 Universal Dynamics HZ 4000
MAXHASTIGHET: 193 km/h
AKTIONSRADIE: 805 km
STRIDSRADIE: 320 km
LAST/NYTTOLAST: Upp till 20 soldater och deras utrustning/—
BEVÄPNING: 2 robotkapslar (om 2 Eagle Claw markmålsrobotar vardera), 2 lätta länkade automatkanoner i nostorn
BEPANSRING: Chobham A (RF 6)

H-5 THUNDERBOLT

Thunderbolt är Capitols främsta attackhelikopter för bekämpning av markmål. Det är en lätt och smäcker farkost med två mans besättning, tänkt att på kortast möjliga tid slå till med maximal kraft mot mål på kortare avstånd. Detta märks naturligtvis på dess unika design. Förutom två vapenkapslar på vingarna har den dessutom en lådliknande robotkapsel mellan landningsställen under buken, samt ännu en mikrokapsel i flygkroppen ovan cockpit.

H-5 THUNDERBOLT

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 7 m/3 m/3 m
BESÄTTNING: 2: pilot och skytt
MOTORER: 1 Universal Dynamics HZ 3000
MAXHASTIGHET: 225 km/h
AKTIONSRADIE: 805 km
STRIDSRADIE: 355 km
BEVÄPNING: 4 lätta automatkanoner, 2 Eagle Claw markmålsrobotar i mikrokapsel ovan cockpit, 6 Eagle Claw-robotar i robotkapsel under buken
BEPANSRING: Chobham A (RF 6)

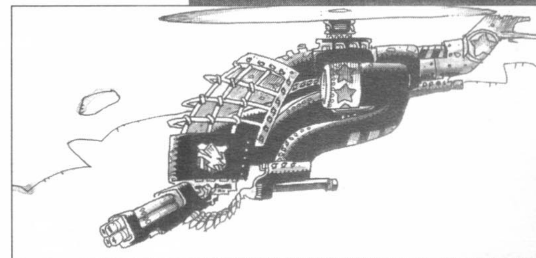
H-7 SHRIKE

Shrike är helt enkelt en tank-dödare. Det är den roll den skapats för, och den sköter uppgiften med bravur. I grund och botten är den en flygande plattform för den supertunga Tankbuster-automatkanon som väker ur sig över 1000 urankulor per sekund. Tankbustern kan med andra ord slita sönder till och med det grövsta pansar som om det hade varit rispapper. Shrike är långsam, har kort aktionsradie och är roderkänslig som en tegelsten, men allt det är småsaker — när den skickas ut mot sina utvalda mål är den en av de absolut mest effektiva dödsmaskinerna genom historien.

Under slaget vid Valley Forge förstörde Shrikes mer än 1000 av Imperials AFV-fordon på en enda dag, och det är Shrike framför alla andra fordon som stått för avvisandet av merparten av den Mörka Legionens försök att bryta igenom McCraig-linjen med hjälp av pansar. Det är också därför det står 300 helikoptrar av denna typ i ständig beredskap på Camp Burroughs, redo att lyfta så snart en ny pansarattack från Mörkrets horder verkar nära förestående.

H-7 SHRIKE

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 10 m/3 m/4 m
BESÄTTNING: 1: Pilot/skytt
MOTORER: 1 Universal Dynamics HZ 3000
MAXHASTIGHET: 155 km/h
AKTIONSRADIE: 485 km
STRIDSRADIE: 260 km
BEVÄPNING: Supertung Tankbuster-automatkanon
BEPANSRING: Chobham A (RF 6)



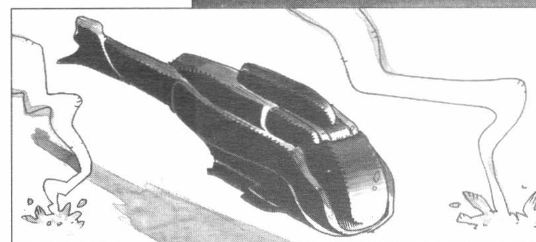
AHZ-24 BLACKHAWK

Aerodyne Systems' Blackhawk är det allra senaste vad gäller attackhelikoptrar. Den använder ett antal Cybertronic-tillverkade ECM-system för att undgå att upptäckas av elektroniska och infraröda system, samtidigt som dess strömlinjeformade kropp designats för att undå radar. Dess modifierade UD 5400 turbiner är nästan ljudlösa, och dess matta svarta färg gör den nästan omöjlig att upptäcka nattetid — utom på mycket nära håll. Blackhawk används framförallt av Alpha Force, Free Marines och andra djuppenetrerande förband som transport in bakom fiendens linjer. Tvingas en Blackhawk till strid är hon långtifrån hjälplös eftersom det mycket svårt för robotsystem att låsa siktena vid henne (75% chans att robotanfall misslyckas). Det är bara den enorma kostnaden per exemplar som gör att dessa helikoptrar inte gjorts till Capitols främsta attackhelikopter.

Denna smygarhelikopter är helt svart och i total avsaknad av skarpa hörn. Dess vapen ligger dolda i droppformade kapslar som öppnas först när vapnen ska avfyras.

AHZ-24 BLACKHAWK

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 17 m/4 m/5 m
BESÄTTNING: 2: pilot och skytt
MOTORER: 1 Universal Dynamics HZ 5400
MAXHASTIGHET: 320 km/h
AKTIONSRADIE: 965 km.
STRIDSRADIE: 485 km.
LAST/NYTTOLAST: Upp till 20 soldater med utrustning/—.
BEVÄPNING: 2 balkar med 4 Eagle Claw markmålsrobotar, 2 länkade lätta automatkanoner i nostorn
BEPANSRING: Chobham A (RF 6).





H-17 MASTODON

GA:s H-17 är den största transporthelikopter som någonsin tillverkats. Den kan frakta 6 Montana Battle Tanks eller 10 förband med Condor-helikoptrar och allt till samtliga oroshärdar. Det krävs den fulla kraften från 6 UD 17500 turbiner för att hålla den i luften. I dess inre finns två lastdäck och en hydraulisk lastramp, och farkosten liknar snarast en större bilfärja. Mastodon saknar vingar och har tre enorma rotorer, en i var ände och en i mitten.

H-17 MASTODON
LÄNGD/HÖJD/BREDD: 100 m/20 m/20 m
BESÄTTNING: 12: pilot, navigatör, 5 skyttar, 5 lastansvariga
MOTORER: 6 Universal Dynamics HZ 17500
MAXHASTIGHET: 240 km/h.
AKTIONSRADIE: 3.220 km
STRIDSRADIE: 1.930 km
LAST/NYTTOLAST: Se text
BEVÄPNING: 5 torn om två länkade tunga automatkanoner vardera: buk, nos, stjärt, och vardera sidan
BEPANSRING: Chobham A (RF 6).

SS 157 PURPLE SHARK

Purple Shark från Sky Shark Systems är en av Capitols mest unika flygfarkoster och kan stå som levande exempel på Capitols överlägsenhet vad gäller flygteknik. Purple Shark är en liten strömlinjeformad och tvåsitsig flygfarkost som ser ut som ett mellanting mellan en bobkälke och en jaktrobot. Dess kraftiga motor kan ta den till höjder på upp till 50 meter, och det krävs en utbildad pilots hela uppmärksamhet för att styra denna farkost. En andra soldat avspanar området, kastar granater eller använder farkostens maskingevär.

Purple Shark används först och främst för rekognosceringsuppdrag och blixträder in på fientligt territorium. Dess besättningar har fått utstå extremt höga förlustsiffror, men dessa har tack vare denna nya design radikalt minskats.

SS 157 PURPLE SHARK
LÄNGD/HÖJD/BREDD: 3 m/1 m/1 m
BESÄTTNING: 2: pilot och bombfällare/skytt
MOTORER: 1 Universal Dynamics 86 Jet Thruster
MAXHASTIGHET: 110 km/h
AKTIONSRADIE: 160 km
STRIDSRADIE: 160 km
LAST/NYTTOLAST: Se text
BEVÄPNING: besättningens beväpning, Improved M89 VV (=«Vehicle Version»)
BEPANSRING: Chobham A (RF 6).

PANSARFORDON

APC 105 HOUND DOG

APC 105 trupptransportfordon är en ganska ovanlig syn, eftersom capitoliskt infanteri oftast transporteras med helikopter. Hound Dogs används oftast i tätort i samband med antiterroristoperationer, eftersom de förser officerare med ett mobilt HK, sårade med en förbandsplats och en snabb och pålitlig metod att transportera trupp genom krypskytteutsatta områden. De sex hjulen har individuella upphängningar och klarar den mest oländiga terräng. De är dessutom solida och därmed i princip helt skottsäkra. En APC 105 klarar att fortsätta även sedan två av hjulen gått förlorade.

Hound Dog är ett *stort* lastbilsliknande och bepansrat trupptransportfordon med sex hjul, som utrustats med ett maskingevärstorn ovanpå förarhytten.

APC 105 HOUND DOG
LÄNGD/HÖJD/BREDD: 10 m/4 m/4 m
BESÄTTNING: 2: förare och skytt
BEVÄPNING: 2 LMG i nostorn
HASTIGHET (väg): 95 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: 1.000
FUNK: A.
RÄCKVIDD: 1.000/1,500.
SKADA: 1T6+6.
BEPANSRING: FRONT: 8, Bak: 8, Över: 2, Sidor: 7.

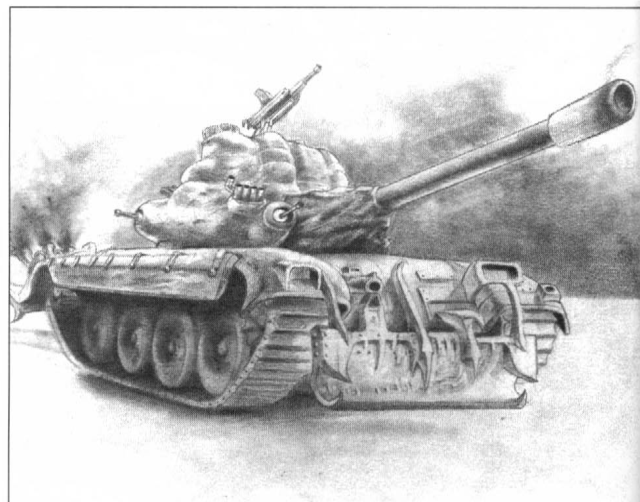
AFV 110 DESERT FOX
LÄNGD/HÖJD/BREDD: 8 m/3 m/4 m
BESÄTTNING: 7: vagnchef, förare, tekniker, 4 skyttar
BEVÄPNING: 1 långpipig slätborrad 180 mm kanon samt 2 LMG-torn, ett på var sida
HASTIGHET (väg): 70 km/h.
AMMUNITIONSKAPACITET: Kanon: 20, LMG: 1.000 vardera
FUNK: Kanon: M, LMG: A.
RÄCKVIDD: Kanon: 5.000 m, LMG: 1.000/1,500.
SKADA: Kanon: 1T10+6, LMG: 1T6+6.
BEPANSRING: FRONT: 15, Bak: 10, Över: 6, Sidor: 12.

AFV 110 DESERT FOX

Desert Fox från Vulkan Military Technologies är den vanligast förekommande av Capitols stridsvagnar. Den är snabb, pålitlig och bekväm för besättningen. Ökenräven har designats för att operera över stora avstånd i Mars' Rust Deserts och utmärker sig för sina enormt breda band och låga strömlinjeform, som syftar till att göra den svårare att upptäcka bland sanddynerna. Flertalet Ökenrävar har utrustats med plogskopor på fronten för att kunna ploga sig igenom drivdyner som är för lösa att ta sig över. Plogen kan också vara ett ovärderligt hjälpmedel vad gäller minröjning, och kan också användas som ett extra lager pansar då fordonet utsätts för verkanseld rakt framifrån.

AFV 114 MONTANA

Montana är Capitols absolut mäktigaste stridsvagn, vars främsta roll är som infanteriunderstöd. Montana följer med infanteriet framåt och erbjuder därmed skydd och



ett fruktansvärt eldunderstöd. Dess gigantiska storlek, tjocka pansar och otroliga beväpning gör att man ofta talar om den som en fästning på band — dess storlek gör den visserligen ytterst långsam och klumpig, men detta kompenserar den med sin fantastiska eldkraft. Huvudvapnet är en Sherman Mk 10 Ultracannon som klarar att slå ut de flesta fordon med en enda träff. Förutom kanonen är detta monster utrustat med 2 luftvärnsramper på var sida om tornet. Fronten, baksidan och sidorna täcks med maskingevärs- och eldkastartorn.

AFV 114 MONTANA

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 24 m/9 m/15 m
BESÄTTNING: 15: vagnchef, förare, tekniker, 12 skyttar
BEVÄPNING: 1 supertung långpipig slätborrad 250 mm kanon; 2 LMG-torn, ett på var sida. Eldkastare monterade på vart LMG-torn hanteras av skyttar
HASTIGHET (väg): 32 km/h.
AMMUNITIONSKAPACITET: Kanon: 20; LMG: 1.000 vardera; Eldkastare: 10 salvor vardera
FUNK: Kanon: M; LMG: A; Eldkastare: M.
RÄCKVIDD: Kanon: 7200 m; LMG: 1.000/1,500; Eldkastare: 18/27.
SKADA: Kanon: 2T10+6; LMG: 1T6+6; Eldkastare: 1T6+6 i en 25 m lång kon
BEPANSRING: FRONT: 20, Bak: 15, Över: 8, Sidor: 18.



AFB 97 RAT

Detta är kravallmotorcykeln som används av de ökända Aporna, Armed Interdiction Police — ett tvåsitsigt fordon som ser ut som en korsning av motorcykel och öppen stridsvagn. Den har designats för att ta sig fram överallt, och särskilt — i enlighet med AIP:s taktik — över alla. Den är snabb, mångsidig, tålig och pålitlig. I tider av krig, uppror eller bara på den lokale AIP-chefens order kan den utrustas med skottsäkra sköldar och tunga maskingevär. Ett flertal RAT-cyklar var faktiskt utrustade just så under den beryktade massakern i Sector 57, som ledde till att AIP-chefen James Hollander åtalades för tjänstefel — åtalspunkterna var användande av onödigt våld, grov pliktförsummelse samt massmord på Capitolmedborgare. Under kravallerna dödades eller skadades 359 människor allvarligt, och många av dem bar spår efter RAT-band på sina ryggar.

AFB 97 RAT

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 3 m/1 m/1.5 m.
BESÄTTNING: 2
BEVÄPNING: 2 LMG på sidoställ monterade endast i krigstid
HASTIGHET (väg): 80 km/h.
AMMUNITIONSKAPACITET: LMG: 1.000 vardera
FUNK: LMG: A.
RÄCKVIDD: LMG: 1.000/1,500.
SKADA: LMG: 1T6+6.
BEPANSRING: FRONT: 6 om kravallsköld används, Bak- och ovansida, samt sidor: -.

BILAR

UNIVERSAL MOTORS ROADKING

Capitols Universal Motors Division står bakom denna den mest sålda av alla bilar, som tack vare sin rymlighet, tålighet och sina billiga reservdelar föredras bland annat av taxichaufförer. Bilen kan utan problem ta sex passagerare och finns i tre modeller där de allt starkare motorerna avspeglas i de allt högre priserna.

UM ROADKING MODEL A: Maxhastighet 150 km/h. Pris: 65.000 Kardinalsmarker.
UM ROADKING MODEL B: Maxhastighet 180 km/h. Pris: 74.000 Kardinalsmarker.
UM ROADKING MODEL C: Maxhastighet 210 km/h. Pris: 90.000 Kardinalsmarker.

RANGER LIMOUSINE

Detta är vicedirektörernas favoritfordon — långt och smäckert med mjuka lädersäten, instrumentbräda i ädelträ och samtliga bekvämlighetsdetaljer. Upp till sex passagerare har fortfarande gott om plats under färden.

Ranger Limousine: Maxhastighet: 180 km/h. Pris: 250.000 Kardinalsmarker.

RANGER PHANTOM

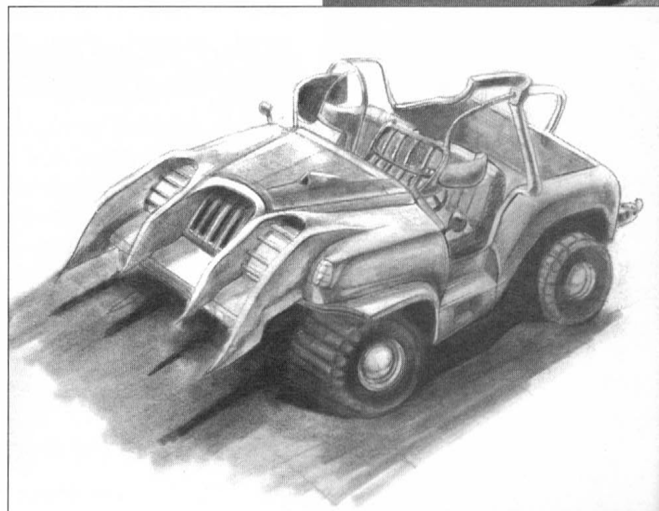
Phantom är en underbar limousine, lång och luxuös, med fotsteg längs sidorna, stora stötdämpare, massor av glas och krom och ett reservhjul på bakluckan. Detta är Rangers mest exklusiva limousine som designats för att transportera åtta passagerare utan att dessa ska behöva göra några som helst avkall på sin komfort. Flertalet versioner är utrustade med såväl cocktailbar som radio- och TV-mottagare. Fordonet föredras av de större och flottare limousineservice-företagen. Det finns ett antal olika versioner innehållande olika tillval, inklusive en skott- och bombsäker (RF 6, fönster RF 4).

Maxhastighet: 150 km/h. Pris: 300.000 Kardinalsmarker (500.000 för bepansrad).

BUG 400

Bug är Capitols mest kända tillverkare av fyrhjulsdrivna fordon. Dess bilar designas för hårt arbete i Capitols utmarker med sina enorma ballongdäck, uppseendeväckande effektiv upphängning och ytterst lite av livets goda för passagerarna. Det finns även en militär version med möjlighet att montera ett tungt maskingevär på fordonets störtbågar.

Maxhastighet: 115 km/h. Pris: 100.000 Kardinalsmarker.





FRUKTAN OCH SKRÄCK I SAN DORADO

Viktigt: Detta äventyr är endast för spelledaren. Tänker du spela, sluta läs här, annars kräver de Mörka Apostlarna din själ.

INTRODUKTION

Detta är ett undersökande äventyr på nybörjarnivå som äger rum i megastaden San Dorado. Det presenterar staden för spelarna och visar på skuggsidorna i Capitols politik. Det är relativt enkelt och utformat som rivstart för en kampanj.

Intrigen är enkel. En av Capitols departementschefer, Joseph Sherman III, har ingått hemliga överenskommelser med Alexander Stewart, fd Imperial-agent — numera kättare. Shermans son och arvinge rapporterades saknad i strid i de venusianska krigszonerna, där han hamnade i Stewarts klor.

På senare tid har Stewart använt sig av detta för att utsätta Sherman för utpressning. För tillfället är relationerna mellan de två megakorporationerna ansträngda och det ska inte mycket till för att krig ska bryta ut. Detta är till fördel för den Mörka Legionen som mycket väl kan bryta sig ut ur Doughpits medan de två stormakterna kastar sig över varandra. Sherman kan mycket väl bli den tändande gnistan — eftersom han hatar Imperial och älskar sin son ser han inte de långtgående och ödesdigra konsekvenserna av sina handlingar.

Sherman är inte bara chef för Försvarsdepartementets avdelning för anskaffande av militär utrustning — han står också i spetsen för Sherman Arms Corporation. Han är dessutom en fanatisk «hök» som gör allt som står i hans makt för att stödja militären, och ingen misstänker i sin vildaste fantasi Sherman för att gå fiendens ärenden.

Ingen utom Nathan Kowalski, en frilansande skvaller- och undersökande journalist som hatar Sherman och som av en slump kommit över bevis för Shermans anknytning till Stewart. Kowalski har inte lyckats sälja några stories på ett tag, men det här är scoopet som ska vända hans (o)lycka.

Redaktören som Kowalski försökte sälja storyn till informerade olyckligtvis Sherman om det hela, och Kowalski är nu på flykt — förföljd av både Stewarts och Shermans torpeder. Det är här spelarna kommer in.

ÄVENTYRETS TEMPO

Som spelledare ska du försöka hålla tempot uppe och även ge spelarna en känsla av att de lever i en värld där allt kan hända. Detta är också syftet med de nyhetsuppgifter som förekommer här och var — delge spelarna dessa vid ett passande tillfälle. Om de läser en tidning kommer de att få uppgifterna därifrån. I annat fall kan de höra dem på bilradion, på baren eller på kontoret. Vissa av dessa uppgifter är villospår eller tidningsankor medan andra är viktiga för det fortsatta äventyret.

DEL ETT: DEN ÄNGSLIGE

ATT ENGAGERA SPELARNA

Ethan Kowalski är äventyrets nyckelfigur. Antag att åtminstone en av spelarna någon gång haft att göra med och därmed känner till honom (se avsnittet om hans bakgrund). Kowalski var en gång toppreporter, så han har haft anledning att tala med i stort sett alla människotyper. Om spelaren varit polis har Kowalski bevakat ett mordfall där spelaren var involverad. Om spelaren varit soldat skrev Kowalski om fälttåget han deltog i. Om spelaren varit reporter bevakade han eller hon någon större händelse tillsammans med Kowalski när denne var en välkänd murvel och spelaren bara en grön journalist som knappt tvar orr bakom öronen. Var diskret, men ge spelarna en anledning att lyssna på Kowalski för att därefter kanske hjälpa honom.

ÄVENTYRET BÖRJAR

En av spelarna rings upp av en gammal bekant, Ethan Kowalski, som ber honom komma till Cantina Rosa i Området. Kowalski låter ängslig och ber spelaren se till att vara absolut säker på att skaka av sig eventuella skuggor. «Det här är *stort*», säger han och lägger på luren. Det var det. Ingen ytterligare information om inte spelarna kollar upp det.

LÄS DETTA FÖR SPELARNA

Natten är kall. Den metalliska smaken av ökensand fyller din mun och blandas med stanken som stiger ur kloakerna. Du tränger dig igenom folkmassan mot Cantina Rosas öppna dörrar. En tiggare utan ben följer i dina spår, tar sig fram med en liten vagn. En sminkad kvinna försöker locka dig till sig från ingången till ett skjul av korrugerad plåt. Magra och hålögda män stirrar på dig från topp till tå som om de tog mått till din kista. Det ödsliga tjutet från ett tåg ekar genom natten. Du kan på avstånd se San Dorados stjärnskrapor torna upp sig som om de tillhörde en annan planet — och Området är en annan värld.



Inne i Cantinan spelar en saxofonist en sorgsen melodi. Tre servitriser slutar för ett ögonblick att tugga tuggummi och studerar snittet på dina kläder. Bartendern slutar att putsa sina glas. Ett fyllo kommer snubblande ut ur ett sidorum förföljd av en skrikande kvinna. Du känner lukten av spya från hans billiga kostym.

Borta i hörnet, i sista båset, sitter Kowalski. Han sitter precis där han sa att han skulle sitta, och han ser ut precis som han sa att han skulle. Du studerar honom närmare.

Kowalski är en liten knubbig man med ängsligt utseende. Kläderna har sett sina bästa dagar, och det har han också. Hans ansikte är blekt, sjukligt blekt. Han torkar sin svettiga panna med en sjaskig näsduk för att sedan ta av sig sina tjocka glasögon och putsa dem med samma fuktiga duk. Han tittar nervöst upp när han hör dina steg närma sig. För ett ögonblick tycks han bli om möjligt ännu blekare. Så tar han på sig glasögonen och kisar upp mot dig.

«Var det någon som följde efter dig?» Det är det första han säger. När du närmar dig känner du stanken av billig sprit.

Under mötets första minuter kommer spelarna inte att få någonting av intresse ur Kowalski. Han kommer upprepade gånger att fråga dem om de skuggades, vilka försiktighetsåtgärder de vidtog och tjata om misstänkta figurer — särskilt en flintskallig man. När spelarna väl lugnat honom blir han mer affärsmässig. Om de frågar vad det hela handlar om säger han att det är stort. Han jobbar på en story, och den är stor.

Till sist plockar han fram ett stort förseglat kuvert. Det är tungt och fyllt med dokument av olika slag. Han ber spelarna att förvara det åt honom, utan att öppna det, till dess han om några dagar hämtar tillbaka det och då betalar dem 10 000 Kardinalsmarker. Han bedyrar att han då verkligen kommer att ha pengar, men hur spelarna än pressar honom säger han inte mer än att det är viktigt att de förvarar kuvertet på säker plats — och att de, vad de än gör, inte öppnar det. Sedan dricker han snabbt ur och går. Kowalski är paranoid och ger inte spelarna någon ytterligare information. Han säger att det är för deras eget bästa.

NYHETER

Ge spelarna följande nyhetsklipp under de nästföljande dagarna.

PROBLEM VID GRÄNSEN. Central News Agency rapporterar att Imperial genomför massiva truppsammandragningar längs Mandatets gräns. Imperials myndigheter hävdar att det rör sig om en militärövning, men analytiker menar att det kan vara upptakten till en attack. Delar av 2. capitoliska Armén har som svar på hotbilden sänts till området. Krigsfraktionen inom Styrelsen hävdar att Imperials uppladdning är skandalös, och kräver omedelbara militära repressalier. Relationerna till Imperial har på senare tid varit ansträngda med anledning av skärmytslingar längs gränsen i Gravetonarkipelagen.

Departementschef Joseph Sherman har i ett offentligt uttalande sagt «Det är minst sagt på tiden att vi visar Imperial vem som äger Mars. Mandatet är vårt, men måste vi ta till vapen för att få Imperials att inse det så måste vi ta till vapen.»

På detta svarar Imperials ambassadör McKenzie att «Departementschef Shermans uttalanden förbättrar inte en redan svår situation.» McKenzie säger sig frukta att Capitols militär försöker provocera fram ett krig.

Mer om detta i kommande nyhetsbulletiner.

NY FILM SLÅR ALLA REKORD. Jack Slades senaste film *Gunhawks* har slagit rekord på alla premiärbiografer denna dess första helg. I *Gunhawks* gör Slade åter rollen som den tuffe och cyniske privatdeckaren James Webster.

Imperials ambassadör McKenzie har inlagt en protest mot filmen, och hävdar att porträtten av Imperials anställda som illvilliga busar är helt missvisande. Ambassadören anser vidare att detta är ännu ett flagrant exempel på Capitols ohöljda propagandaoffensiv mot hans korporation.

Vad Jack Slade säger? «Lägg av, det är bara en film!»

MORDSTATISTIKEN SLÅR NYA REKORD. San Dorados polischef José Olmos säger att de nya dödssiffrorna inte på något sätt ska tolkas som inkompetens från polisens sida, vilket Olmos' motståndare gjort gällande.

Trots att antalet mord i megastaden San Dorado förra året uppgick till drygt 10 000 hävdar den lokale CSS-chefen att departementet har situationen under kontroll. Merparten av av morden ägde rum i Området, hävdar Olmos, och fortsätter med att säga att ingen kan sägas ha någon kontroll över det.

När borgmästare Meyer ombads kommentera rapporten svarade han lakoniskt: «Fortsätter det så här tvingas vi resa två nya minnesmärken särskilt för mordoffer.»

DEL TVÅ: KUVERTET

Inom två dagar har Kowalski dött efter att ha torterats av Stewart — men först efter att ha avtvingats ett signalement på spelaren han kände sedan tidigare. Det är nu det hela börjar bli intressant.

Det finns flera sätt att närma sig problemet beroende på vilken sorts människor spelarna är och vad de sysslar med. Om dina spelare är omåttligt tjurskalliga typer måste du kanske pröva samtliga. Oavsett vilken lösning du väljer har busarna inget annat att berätta än att de hyrts av en skallig man med Imperialaccent. Busarna är helt enkelt bara muskelmassa, ingen källa till information.

INBROTT

Spelarnas kontor eller hem får sig en grundlig och professionell genomkörare. Om dina spelare tillhör typen som aldrig lämnar hemmet utan en god anledning, eller sover på kontoret, kan de ta inbrottstjuvarna på bar gärning. Det är två inbrottstjuvar. Använd värdena för busar nedan.

HOT

Om du är på humör för ett rejält slagsmål är ett trevligt alternativ att låta Stewart skicka några torpeder att kräva in kuvertet — en torped per spelare. Det kan gå ganska hett till — buset lägger i alla fall inte fingrarna emellan.

AGENTER

Två män i Capitols affärskostymer, button down-skjor-



tor och smala slipsar besöker spelarna. De kallar sig agent Taylor och agent Kurtz och påstår sig komma från CBI. Agenterna talar om för spelarna att de vet att dessa har kommit över viktiga dokument som stulits från Byrån och att de kommer att ställas inför rätta om de inte överlämnar dem. Om man frågar efter identitetshandlingar visar männen upp sådana, men den som varit agent eller någon sorts utredare ser att brickorna och ID-korten bara är förfalskningar, om än skickligt utförda. Vad som sedan händer är upp till spelarna. Använd värden för busar för Taylor och Kurtz.

NYHETER

DEPARTEMENTSCHEF GÅR TILL ANGREPP MOT IMPERIAL. Departementschef Joseph Sherman har ännu en gång begärt att man omedelbart tar till militära åtgärder mot Imperial efter deras provokativa militära uppladdning i Mandatet. «Om vi inte slår till först, kommer vi att ha ännu ett Valley Forge på halsen. Alla vet att Imperial tar det de vill ha med militära medel! Vi måste visa dem att de inte kan ta det som tillhör Capitol — Mandatet är rätteligen vårt», säger Sherman.

Många hävdar att Departementschef Sherman utkämpar ett personligt krig mot Imperial. Hans ende son, John, rapporterades saknad i strid för två år sedan efter en av Imperials räder mot Gravetonarkipelagens gräns. Hur som helst visar de senaste opinionsmätningarna ett ökat stöd för Shermans militanta linje. Mätningar som Central News Agency gjort visar på att åtminstone var tredje medborgare nu anser Imperial vara ett större hot mot Capitol än den Mörka Legionen.

«Sådant prat är oansvarigt», menar Imperials ambassadör McKenzie som poängterar att en konflikt mellan de två megakorporationerna kommer att medföra stora förluster i människoliv. Han fortsätter: «Naturligtvis kommer Imperial att vidta nödvändiga åtgärder för att bevara den territoriella integriteten.»

Ett extra Styrelsemöte har inkallats för att imorgon diskutera den tilltagande krisen.

Kartelltjänstemän har erbjudit sig att medla i konflikten. Obekräftade uppgifter gör gällande att skottväxling redan förekommit mellan de båda styrkorna och att jaktplan sänts upp över Mandatet. All permission för militär personal på Camp Burroughs har tills vidare dragits in.

BRÖDRASKAPET TAR BLADET FRÅN MUNNEN! Broder Franz-Joseph Obispo, Kardinalens talesman i San Dorado, hävdar att Mandatets kris är galenskap. «När broder strider mot broder står Mörkret som ende segrare,» menar Broder Obispo.

Denne uppmanar nu korporationerna att sluta fred och istället koncentrera all sin kraft mot den Mörka Legionen. Obispo påpekar att om krig utbryter i Mandatet kommer båda sidor att försvagas och Saladins horder då kan komma att bryta sig igenom den försvagade McCraig-linjen.

REPORTER MÖRDAD. Ethan Kowalski, förre specialkorrespondenten vid San Dorado Herald, har hittats mördad på ett sjabbigt hotell nära Industrial Sector One. Kowalski torterades till döds, och man hittade brännmärken efter cigaretter på armar, ben, könsorgan samt vänster öga. Polisens hittills enda ledtråd är ett tomt paket Imperial-tillverkade cigaretter av märket Rex som hittades nära kroppen.

ÖPPNA PAKETET!

När spelarna fått höra om Kowalskis död kan de känna sig tvingade att öppna kuvertet, om de inte redan gjort det. De kommer då att hitta följande:

Ett foto av en medelålders affärsman i en dyrbar Capitolkostym. Han sitter vid ett bord tillsammans med en leende, flintskallig man. Bilden är kornig och har uppenbarligen tagits med teleobjektiv. I förgrunden kan man ana kåpan på en Rostöken-nomad. På grundval av detta, samt den arkitektoniska stilen på byggnaderna i bakgrunden, bör spelarna kunna avgöra att fotot togs någonstans i Imperials Mandat, troligen i Lawrence.

I kuvertet finns också ett äldre foto av den flintskallige mannen, iförd militärkläder och med en «blods-basker» på huvudet. Han är mycket yngre på denna bild. Häftat till fotografiet finns ett antal papper innehållande följande information:

NAMN: Alexander Stewart
FÖDELSEDATUM: 12/4/50
FÖDELSEORT: Victoria
MEDBORGARSKAP: Imperial
INKALLELSEORDER: 5/7/68
Utmärkte sig i tjänsten under två perioder i de venusianska krigszonerna 6/6/70- 6/6/74.
TVÅFALDIGT DEKORERAD: Tapperhet i fält samt Hennes Höghets hjältekors
Värvad till Imperial Security Councils antiterroriststyrka 2/8/75. Genomförde ett flertal hemliga operationer på Mishima- och Capitolterritorium till 4/9/88. Sågs i de venusianska krigszonerna 2/9/90. Har lämnat ISC (orsaken okänd).
För närvarande mål för en likvideringsorder från ISC-4.
FÖREDRAGEN PROCEDUR: tillfångata och förhör.
ALTERNATIV PROCEDUR: omedelbar likvidering.
KOMMENTARER: Objektet extremt farlig. Vidta inga åtgärder utan godkännande. Likvideringsordern från ISC-4 kan vara indikation på objektets eventuella samröre med den Mörka Legionen.

Alla dessa papper är fotostatkopior och bär Capitols örn och Byråns emblem. Det är uppenbart att de stulits från Byrån.

Om någon av spelarna lyckas med ett INT-slag kommer han att känna igen den andre mannen på bilden som Joseph Sherman. Hans bild har ju figurerat en hel del i tidningarna på den senaste tiden.

I kuvertet finns också ett foto på Joseph Shermans son, Joseph Sherman IV, taget strax före hans försvinnande i Gravetonarkipelagen. På baksidan står ett stort frågetecken skrivet med rödpenna.

Spelarna kan besluta sig för att undersöka detta själva, och om de gör det kan de efter lite grävande hitta en hel del information om Joseph Sherman. Se Shermans bakgrund. De kan också pröva att kontakta lämplig Capitolbyrå. Isåfall bör du motarbeta och fördröja dem — låt dem vänta, hänvisa omkring dem från agent till agent och behandla dem som om deras ärende saknade relevans eller ens verklighetsanknytning. Om de undrar varför kan du påpeka att Capitol för tillfället står på högsta militära beredskapsnivå. Byråerna är därför förmodligen fullt upptagna med att ta misstänkta spioner i

fängsligt förvar och inhämta information, samtidigt som de antagligen blir nerringda av medborgare som tror sig ha sett något misstänkt.

NYHETER

CAPITOLISKT FLYG NEDSKJUTET. Imperialkällor har bekräftat att de skjutit ned två capitoliska flygplan. Robin Axelthorpe, Befälhavare för Hennes Höghets styrkor i Mandatet, säger: «Planen kränkte Imperials luftrum. De sköts ned. Vi kommer att göra detsamma med samtliga flygplan som kränker vår territoriella suveränitet.»

«Detta är en krigshandling, och måste behandlas som en,» kommenterar en upprörd departementschef Sherman.

Styrelsen kommer att samlas till ett extrainkallat möte för att diskutera en situation som President Colding beskriver som ytterst allvarlig.

KONTAKT

Strax efter det att spelarna öppnat kuvertet kommer de att kontaktas per telefonsamtal (hur snart detta sker är upp till dig). En förbindlig röst med Imperialaccent ber dem komma till Imperial Grand Hotell. För besväret kommer de att tilldelas 10 000 Kardinalsmarker. Om spelarna inte har telefon, inte är hemma eller är på kontoret, kommer de att besökas av en hantlangare som framför erbjudandet. De uppmanas fråga efter mister Parker.



DEL TRE: PÅ IMPERIAL GRAND

MÖTET

LÄS DETTA FÖR SPELARNA: *Efter att ha fråntagits vapnen av de diskreta men mycket grundliga och effektiva vakterna, passerar ni genom svängdörrarna in i Imperial Grands kyligt rymliga interiör. Enorma kandelabrar ger ett vackert ljus. De blanka marmorpelarna håller upp ett tak högt nog att utkämpa en flygstrid under. Tjänare tassar tyst och effektivt runt de eleganta och vackra Imperialmedborgare som sitter runt de små borden och dricker te ur tjusigt kinaporslin. Vid receptionens disk av massiv ek frågar ni efter mr Parker och en oklanderligt klädd portier för er genom lobbyn till ett litet bord. När ni närmar er det släcker en lång atletisk man med rakat huvud sin cigarett och reser sig för att hälsa på er. Han fyrar av ett varmt leende men hans ögon är kalla.*

Dina spelare har just mött Alexander Stewart, fd hemlig agent inom Imperial och mäktig kättare (se nedan). Om någon tänker på att kolla askfatet, kommer han att upptäcka att cigarettmärket mycket riktigt är Rex.

Stewart (eller Parker som han för närvarande kallar sig) ber spelarna sitta ned. Han erbjuder dem artigt en drink och småpratar lite innan han kommer till saken. Han verkar öppen, förbindlig och charmerande. Om någon skulle kalla honom Stewart kommer han påpeka att det måste blivit något misstag; han heter Michael Parker och han har papper som kan bevisa det.

Till sist nämner han kuvertet som Kowalski gav till spelarna.

«Jag har anledning att tro att ni i er ägo har några dokument som tillhör en gemensam vän. Jag har befogenhet att erbjuda er 100 000 Kardinalsmarker om ni återlämnar dokumenten. Jag är också bemyndigad att erbjuda er ytterligare 100 000 kronor tillgängliga om en vecka på villkor att ni är diskreta och inte nämner detta möte för någon.»

Om spelarna accepterar ber han artigt om dokumenten. Han plockar fram en helt giltig check från Kardinalsbanken gällande den nämnda summan. Spelarna kan ta pengarna om de vill.

Om spelarna inte har dokumenten på sig kommer Stewart att föreslå ett utbyte på någon för båda parter acceptabel plats. För att han ska godta en mötesplats bör denna likna Imperial Grand (en offentlig plats med god säkerhet där han inte riskerar att skjutas ned). För tillfället spelar han på rollpersonernas goda tro, men i framtiden kommer han att se till att få dem likviderade i all tysthet.

Om spelarna blir bråkiga eller muckar gräl, fortsätter han att vara artig. Om de blir våldsamma kommer hotellets vakter till hans undsättning. Om de anklagar honom ser han bara oskyldigt oförstående ut. Om de hotar honom med Capitols myndigheter skrattar han bara, och frågar dem vad som får dem att tro att myndigheterna vet något om det här (det är en bluff, men han ljuger snyggt). Han går till och med så långt att han skaffar dem en telefon så att de kan ringa sina samtal. Han vet att han kommer att vara långt borta när Byrån hunnit fram.

Om samtalet går någorlunda smärtfritt kommer han att för spelarna antyda att det vore ytterligt oklokt av dem att inte anta hans erbjudande. Han talar om för dem att de involverade är mycket mäktiga män med stort inflytande och att det vore dumt att försöka lura dem. Han talar med dem så länge som möjligt eftersom att han är intresserad av att hålla Sherman på halster till klockan sjutton, då Styrelsen har möte för att ta upp krisen och eventuellt förklara krig.

När samtalet så är avslutat, av vilken orsak det vara må, reser han sig och går ut genom huvudentrén, kliver in i en lång svart limousin körd av en av hans hantlangare och försvinner i de ringlande trafikköerna.

NYHETER

Detta sänds på TV-skärmarna i hela foajén på Imperial Grand under spelarnas samtal med Stewart. Reaktionen från de närvarande Imperials är chock, misstroende och beslutsamhet. Människorna börjar se spända och rädda ut. Telefoner hämtas till borden. Folk börjar ordna biljetter för att lämna San Dorado.

KRIG I MANDATET? Vi avbryter de reguljära sändningarna för senaste nytt. Det tycks nu som om Styrelsemötet idag kommer att besluta om en eventuell krigsförklaring. Omröstningen väntas väga oerhört jämnt, då en omsvängning av 1% av röstetalet kan vara avgörande. Styrelsen väntas ha kommit med sitt utslag klockan arton lokal tid.

President Colding säger: «Det här är verkligen allvarligt. Ett allvarligt beslut ligger framför oss. Nu kan vi bara hoppas på ljuset och be att det leder oss rätt.»



DEL FYRA: VAD GÖRA?

Vid det här laget bör våra hjältar ha lyckats klura ut vissa saker; att krig mellan Imperial och Capitol endast skulle vara till den Mörka Legionens fördel, och att Stewart förmodligen tjänar den Mörka Legionen. Det verkar också troligt att Sherman antingen är hans allierade eller att Stewart har makt över departementschefen, eftersom denne kämpar för att kriget ska utbryta. Det verkar också troligt att våra hjältar är de enda som kan stoppa kriget.

Spelarna har nu flera val och det är upp till dem vad som ska göras. De kan följa och försöka gripa Stewart. För detta kan du använda biljaktsreglerna och sedan gå in i eldstrid. Stewart åker i en svart Ranger Limousin. Han åtföljs av två busar.

De kan kontakta Byrån och överlämna dokumenten. Detta kommer att ta lång tid, eftersom de kommer att hänvisas vidare från agent till agent (Byrån får en massa falska tips). Låt dem veta att tiden går. Sherman ska hålla sitt tal vid 17 och Styrelsen röstar klockan 18.

De kan försöka komma i kontakt med Sherman. Detta är väldigt svårt eftersom säkerhetsanordningarna runt Styrelsemötet är mycket goda. Om de är smarta kan de prova att ringa Sherman direkt och använda sig av namnen Parker eller Stewart. Detta garanterar att Sherman talar med dem.

De kan också pröva att ringa Imperial och underrätta dem om Stewarts närvaro; detta ger dem ett omedelbart svar eftersom ISC-4 är väldigt effektiva och lika måna om att lägga vantarna på sin förlupne agent.

Bäst gör de nog ändå i att försöka infånga Stewart och sedan nå Sherman. De kan utöva utpressning mot honom med hjälp av dokumenten de har. Om de låter honom få veta att de har Stewart kan de göra upp med honom — men de jobbar nu under tidspress. De har som mest tre timmar på sig att rädda världen.

Som spelledare bör du egentligen redan innan äventyret börjar besluta om du vill låta det komma till krig eller ej. Om ett pågående krig mellan Imperial och Capitol skulle gagna din kampanj bör du låta röstningen besluta om krig i vilket fall som helst. Vill du ha fred och att spelarna ska kunna bli hjältar låter du dem tillfångata Stewart och överlämna honom antingen till Capitol eller Imperial. Tillfångatagandet och kuvertet kommer att förse dem med bevis nog för att få antingen Byrån eller ISC-4 att gripa in i sista stund och förklara att krisen varit en konspiration från den Mörka Legionens sida.

Du kan också låta dem tvinga Sherman att rösta emot kriget i sista stund, vilket kommer att misskreditera såväl honom som den fraktion inom Styrelsen som ropar på krig. Samtidigt innebär denna lösning att spelarna nu har två mäktiga fiender att räkna med: Sherman och Stewart.

DEL FEM: REVOLVERMÄNNEN

Om inte spelarna lämnat kuvertet till Stewart, kommer de att attackeras av torpeder så snart de kliver ut genom Imperial Grands huvudentré. Det kommer att finnas en man för var spelare, och samtliga är beväpnade med Bolters. Torpederna försöker naturligtvis överraska spelarna, men du bör ge dem en varning av något slag. En av männen kan trassla in vapnet i sin rock när han försöker dra det, en observant spelare kan notera de misstänkta män som med putande överrockar kommer gående emot dem.

DEL SEX: AVRUNDNING

BELÖNINGAR

Två Hjältepoäng per spelare. Om spelarna arbetar helt öppet med att lösa fallet, kommer de att bli folkhjältar och få en Berömmelsepoäng vardera.

FELSÖKNING

Det här äventyret är ganska flexibelt. Du kan lägga till en hel del och du kan komplicera saker och ting så mycket du vill. Om dina spelare är riktiga stridisar som gillar mycket våld finns det många möjligheter att slänga in mer vapenskrammel. Att rånare attackerar dem i Området eller att Stewart skickar lönnmördare efter dem är två valmöjligheter.

Huvudsaken är att hålla spelarna isolerade från Capitols myndigheter så länge som möjligt. Du vill väl trots allt att de ska sluta som hjältar? Det blir ju inte riktigt samma sak om allt till slut ordnas upp av Byrån.

Lyckligtvis är de flesta av Capitols Byråer upptagna i och med den politiska krisen. Spelarna kommer därför inte att röna någon större uppmärksamhet från Byråernas sida om de inte klampar in på kontoren med Stewart och dokumenten i högsta hugg. Om de känner att du motarbetar dem för mycket behöver du bara påminna dem om kättare på höga positioner inom förvaltningen. Vem vet — det kan vara sant!

Om dina spelare är riktigt tuffa kan du överväga att använda några av monstren i *Grundreglerna* istället för busar. Och om de helt misslyckas med att lista ut sambandet mellan Stewart och den Mörka Legionen, kan du låta en Centurion göra inbrotten på kontoren istället för de två busarna.

Spela äventyret på gehör. För sök att hjälpa dina spelare om handlingen tar oväntade vändningar.

EFTERÅT

Detta äventyr är egentligen utformat som inledningen till en kampanj, och det kommer därför förmodligen att finnas en mängd lösa trådar i slutet av det. Om Stewart fortfarande är på fri fot kan han bli en utmärkt ärkefiende i kommande äventyr — han har ju en hel del otalt med spelarna.

Om spelarna inte överlämnar honom till myndigheterna kommer Sherman kanske att be spelarna att gå in i Mandatet för att söka rätt på hans son. Spänningen mellan Imperial och Capitol kommer inte att gå upp i rök över en natt. Krig är fortfarande en möjlighet, även om det inte har brutit ut ännu. Du kan skapa många scenarion runt detta.



ETHAN KOWALSKI

UTSEENDE. Som det beskrivs i inledningen.

BAKGRUND. Kowalski ansågs tidigare tillhöra journalisteliten. Visserligen var han lite egen och tjatade alltid om konspirationer, men det hindrade honom inte från att leverera artiklar. Hans serie om Knarksyndikaten gav honom Owen Chrysler Award. Hans bevakning av de venusianska krigszonerna var av högsta klass. Men plötsligt hände någonting, ingen vet vad. Kowalski tog till flaskan. Hans artiklar blev allt sämre. Han fortsatte tala om Mörkret, och till och med de allra minsta artiklar fylldes av osammanhängande antydanden om det. Snart ville ingen anställa honom. Kowalski trodde att det var en del av konspirationen. De senaste månaderna har ingen hört av honom. Rykten har gjort gällande att han skulle vara i Mandatet för att samla information till storyn som skulle hjälpa honom tillbaka, men det var det egentligen ingen som trodde på.

VÄRDEN. Kowalski kommer inte att slåss så det finns ingen anledning att ge några stridsvärden. Om det, mot förmodan, skulle vara nödvändigt att använda våld emot honom, använd värdena för busar. Kowalski är obeväpnad.

JOSEPH SHERMAN

UTSEENDE. Av medellängd, kraftigt byggd. Stålgrått hår, tunna läppar. Dominerande röst. Klär sig snyggt i capitoliskt mode.

BAKGRUND. Första delen av detta är vad som i allmänhet är känt om Sherman. Den andra delen är endast för spelledarens ögon.

ALLMÄN KUNSKAP. Joseph Sherman är en rik man. Han kontrollerar närmare 1 % av Capitols aktier och leder Shermans Arms Corporation. Han tror på ett starkt försvar, och ses i vissa kretsar som en krigshetsare. Med tanke på vad hans företag säljer, ser många honom enbart som en smart affärsman.

Det är sant att han hyser agg till Imperial efter det att hans son rapporterades saknad, förmodligen död, efter en Imperialräd för två år sedan. Sedan dess har han ofta och kraftfullt fördömt Imperial. Han har också sponsrat frilansaruppdrag in på Imperials områden på Venus på jakt efter krigsfångar. Imperial finner detta provokativt.

ENDAST FÖR SPELLEDAREN. Sherman kontaktades av Stewart för två månader sedan. Stewart hade hans son och kunde bevisa det. Om Sherman gör som Stewart vill under Mandatkrisen, kommer Stewart att ge Sherman hans son tillbaka.

Sherman vet inte om han kan lita på Stewart eller ej, men han har inget val. Han älskar sin son och hatar Imperial på gränsen till vansinne, så Stewart ber honom egentligen inte att göra något som strider mot hans natur. Han tror verkligen att krig med Imperial är det bästa för Capitol.

Om spelarna har infångat Stewart och hotar Sherman med att avslöja parets affärer, kommer denne att gå med på deras krav — men bara tills vidare, till dess han vet mer. Om de berättar att Stewart är tillfångatagen kommer han att bli glad. Kanske Stewart fortfarande kan fås att lämna ifrån sig sonen.

VÄRDEN. Det är ytterst otroligt att spelarna hamnar i konflikt med Sherman. Använd värdena för busar och ge honom en Bolter om det ändå skulle inträffa.

ALEXANDER STEWART

UTSEENDE. Lång, atletisk och oklanderligt klädd. Vackra regelbundna drag. Kalt huvud. Imperialöverklassaccent.

BAKGRUND. Endast innehållet i kuvertet är tillgängligt för spelarna.

ENDAST FÖR SPELLEDAREN. Alexander Stewart är sinnebilden av en Imperialagent. Han är snygg, förbindlig, charmant, smart och totalt hänsynslös. Han är dessutom kättare och rutten långt in i själen.

Detaljerna i Stewarts fil är i hög grad korrekta. Ett tag var han en hängiven ISC-4-agent, men under hans sista uppdrag på Venus föll han i klorna på Minaziphar, en Nefarit i Semais tjänst. Han fördes tillbaka till citadellet där hans vilja till slut bröts ned, och han gick in i Föraktets Herres tjänst. Sedan dess har han arbetat lika hängivet för de Mörka Apostlarna som han en gång tjänade Imperial. Han återvände till Imperial efter att ha lämnat Venus, och lyckades tränga in i de övre echelongerna inom ISC innan han upptäcktes och tvingades fly. Ingen vet hur många Mörkeragenter han lyckades placera ut innan flykten.

Sedan dess har han pendlat mellan Mandatet och Burroughs, och där skapat otrygghet, spritt falska rykten och i allmänhet underblåst konflikterna mellan Imperial och Capitol. Han har mördat ett flertal högtstående officerer på så sätt att skulden alltid fallit på den andra korporationen. Han har utfört sabotagehandlingar på samma sätt. Hela planen tog sin början då Shermans son hamnade i klorna på kättare förklädda till Imperialsoldater. Stewart hade hittat ett sätt att tvinga fram ett krig i full skala megakorporationerna emellan.

I strid är Stewart farlig, men han strider inte till döden. Om saker går honom emot ger han sig. Han är mycket säker på sin förmåga att någon gång i framtiden helt försvinna.

Stewart är en femte gradens kättare. I kostymen har en lätt skottsäker rustning vävts in.

STY	15
INT	15
SMI	16
FYS	15
PSY	30
PER	25

RÖRELSEFÖRMÅGA: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 5
UNDVIKA/PARERA: 10

	KP	RUSTNING (RF)
HUVUD	4	0
Arm	8	3



MAGE	8	3
BEN	9	3
BRÖST	9	3

VAPEN: Punisher-pistol
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15, Eldhandvapen 16, Kommunikation 14, Rörelse 14, Teknik 12
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: inga
MÖRKA GÅVOR: Motstå smärta, Svart Eld, Hjärnkontroll, Besättelse, Illusion

BUSAR

UTSEENDE.

Varierar

BAKGRUND.

Dessa män är bara billig muskelkraft. De vet ingenting om Stewart eller hans planer. De är den sortens småbrottslingar det går tretton på dussinet av i vilken Capitolstad som helst. Om deras uppdrag kräver att de ska utföra en viss sorts uppgift, exempelvis inbrott, är deras FV snarare 13 än 11.

Busar slåss knappast till döden. Slå ett PSY-slag när de fått sin första skada — misslyckas slaget flyr de, är flykt omöjlig ger de sig. Om en buse ger sig måste de kvarvarande klara ett PSY-slag för att inte också de ska fly eller ge sig.

STY	12
INT	10
SMI	11
FYS	13
PSY	10
PER	13

RÖRELSEFÖRMÅGA: 3/225
SB: +1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

	KP	RUSTNING
HUVUD	3	0
ARM	6	0
MAGE	6	0
BEN	7	0
BRÖST	7	0

VAPEN: Bolter eller Punisher-pistol
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 11, Eldhandvapen 13, Kommunikation 11, Rörelse 11, Teknik 11

CALIX-KARBIN

Uppdraget att ta fram ett nytt standardeldhandvapen till AFC ställdes till 87 av solsystemets största vapentillverkare — ta fram ett lätt, lättanvänt, effektivt vapen med hög eldkraft, stor ammunitionskapacitet, stor räckvidd och hög driftsäkerhet.

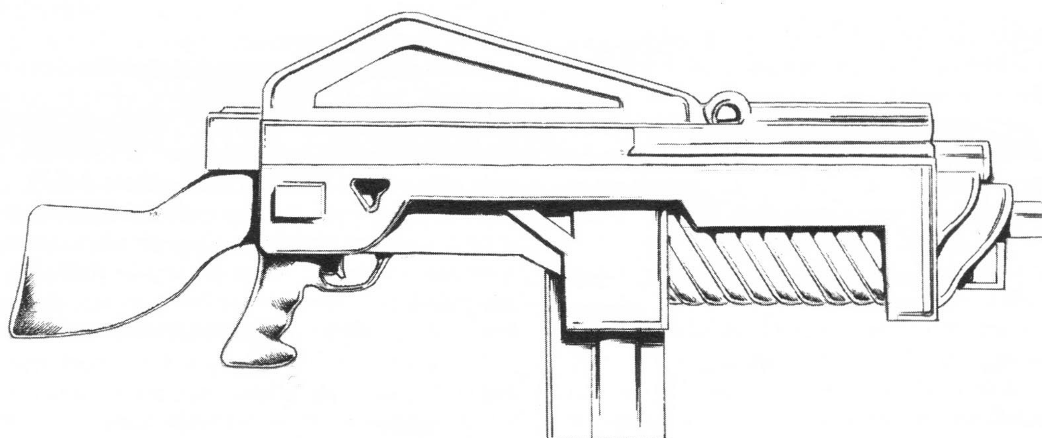
Åtta månader senare fanns 87 offerter att välja mellan. AFC hade sitt val klart — en MG-88 automatkarbin, att tillverkas av Capitol på licens från det Bauhaus-kontrollerade Bauforce.

Då slog «kostymerna» till. Det vapen som AFC rankat som åtta på listan blev politikernas val — Calix A2 — i och för sig inte ett dåligt vapen, men helt fel för AFC's behov. Men det var billigt, Capitol-designat och framför allt tillverkat av ett företag ägt av Jack Irving-Jorgensen...

Vapnet blev aldrig särskilt populärt, främst beroende på den stora rekylen, vilken försämrar träffsäkerheten hos en person som är för klen.

THE CALIX CARBINE

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
5.8	78	28	N	N	N	Y
FUNK	**RÄCKV**	**STY**	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**
3	400/600	29	1	8	1T6+2	6,100



SCAN & PDF: Jonas
2007-08-03

I SINA JÄTTELIKA SKEPP BLEV CAPITOLS PIONJÄRER DE FÖRSTA ATT LANDSTIGA PÅ DE NYA VÄRLDARNA MED FRED, RIKEDOM OCH BLOMSTRING SOM SINA STOLTA LEDSTJÄRNOR. DE SEGLADE FÖRST TILL LUNA, SEDAN TILL MARS — ÖKNARNA BLOMMADE OCH FABRIKSHJULEN SNURRADE SOM ALDRIG FÖRR. ETT KORT TAG SYNTES DET SOM OM EN NY ERA AV FRED HADE LAGT SIG ÖVER HELA SOLSYSTEMET. SÅ BLEV DET INTE.

ANDRA KORPORATIONER FÖLJDE. RIVALITET LEDDE TILL SPÄNNING. SPÄNNING LEDDE TILL KONFLIKTER. KONFLIKTER URARTADE TILL KRIG. DÅ KOM DEN STORA KOLLAPSEN. FRÅN INTIGHETEN OMKRING SOLSYSTEMET FÖLL DEN MÖRKA LEGIONEN ÖVER MÄNSKLIGHETEN SOM EN LIE I SKÖRDETID. I LÅNGLIGA TIDER KÄMPADE DE ÖVERLEVANDE ENBART FÖR ATT JUST HÅLLA SIG ÖVERLEVANDE.

MEN MÄNSKLIGHETEN SLÖT SIG SAMMAN OCH KRÖP UPP UR OKUNNIGHETENS OCH KONFLIKTERNAS GROTTOR FÖR ATT ENADE STÅ UNDER BRÖDRASKAPETS OCH CAPITOLS LYSANDE STANDAR. NU ÄR HÖG TID ATT STÅ RAKRYGGAD, SPÄNNA MUSKLERNA, SKÄRPA SINNENA OCH LADDA VAPNEN.

DET ÄR EN TID FÖR HJÄLTAR.

Upplev Capitols fantasiska värld, från den kokande intensiteten och briljanta flärden i San Dorados skyskrapor och filmstudior, till de sönderbombade öknarna och ruttnande skyttegravarna i McCraiglinjen runt Saladins citadell på Mars. Äventyra under det ondskefulla skenet av Phobos och Deimos, för evigt brännmärkta av de Mörka Apostlarnas symboler, och sök nya utmaningar i de skuggiga gränderna i solsystemets näst största stad — San Dorado.

I denna modul finner du allt du vill veta om Capitol och dess medborgare — nya bakgrunder, fler specialstyrkor, ballare vapen, unik utrustning och rustningar, mer fordon och nya regler för fordonsstrid, utförliga beskrivningar och kartor över platser på Mars och i San Dorado, och ett spännande äventyr: «Fruktan och skräck i San Dorado».

OBS: För att kunna använda «Capitol» måste du ha tillgång till «Mutant Chronicles™ Rollspelet».

Framsida: Mitch Hunter, Big Bob Watts, ett par Special Forces-soldater i öken-kammo, täckta av en rote Purple Sharks. **Baksida:** Kapten Mitch Hunter




ISBN 91-7898-255-3
9 789178 982554
001-2609